

장밋빛 미래: 모호한 경계



장밋빛 미래 : 모호한 경계
The Liminal Future

강주리 Joolee Kang
김동형 Donghyeong Kim
김인혜 Inhye Kim
김재익 Jaeik Kim
둘 Dul
안광희 Kwanghwee Ahn
안상범 Sangbum Ahn
안진영 Jinyoung Ahn

2024. 12. 19. - 2025. 1. 12.
영등포아트스퀘어

장밋빛 미래 : 모호한 경계

The Liminal Future

이상미 (독립 큐레이터)

<2024 현대미술 기획전 피칭pitching>은 영등포구와 영등포문화재단에서

주최·주관하는 시각예술 사업으로, 전시, 비평, 워크숍을 주요 축으로 작가·기획자·비평가·관람자를 매개한다. 동시대적인 담론을 바탕으로 현재/오늘이 반영된 시각예술 작품으로 구성하는 해당 전시의 올해 주제는 ‘포스트휴머니즘posthumanism’이다. 탈인간중심, AI, 환경, 인류세anthropocene 등의 키워드를 포괄하는 포스트휴머니즘은 현재 우리에게 직면한 문제이자 다양한 해법으로 더 나은 방향을 모색해야 하는 과제이기도 하다. 본 전시는 시각예술 작가들이 포스트휴머니즘을 주제적으로 해석하는 지점과 작업으로 실천하는 태도, 그리고 이를 지속적으로 발화할 수 있는 가능성에 주목한다. 인간과 인간 외의 존재들 간의 경계를 모호하게 하는 것, 전통적인 인간 중심의 사고에서 벗어나려는 시도, 다가올 모종의 융합적 객체들을 수용하려는 태도는 기존의 방법론에 환기를 불러일으켜 보다 넓은 영역으로의 진입을 가능하게 한다.

이번 전시《장밋빛 미래 : 모호한 경계》는 다양한 상호작용을 토대로 인간이 구축한 다른 개체와의 경계를 해체하고 공존하는 방식을 모색하며, 우리의 미래를 유토피아나 디스토피아 혹은 다른 그 무엇으로 해석하는 지점을 가시화한다. ‘장밋빛 미래’는 흔히 희망적이고 밝은 미래를 예측하는 관용어로 사용하지만, 본 전시에서는 장미가 지닌 다양한 속성을 은유하며 낙관적인 미래로의 이행뿐 아니라 서로 융합되거나 존중되지 못한 채 틱거 나가는 예측 불가능한 상황까지 내포한다. 이는 개방성과 혼종성을 포괄하며 복수의 방향을 향하고, 다양한 교집합과 여집합으로 경계의 경계를 허물고 다시 짓기를 반복하며 확장을 꾀한다. 이번 전시 공모에 선정된 8인의 작가 강주리, 김동형, 김인혜, 김재익, 둘, 안광희, 안상범, 안진영은 회화, 설치, 미디어 작업을 통해 다양한 방식의 상호작용을 시도하며 (각자의) 장밋빛 미래를 그린다. 작가는 현재와 미래의 모호한 경계에서 융합과 확장의 태도로 대상을 재맥락화하고, 이는 각 매체가 지닌 고유한 속성과 결합되어 동시대적인 시각예술 방법론으로 작동한다.

‘피칭pitching’은 짧은 시간에 자신의 아이디어를 상대방에게 관철하기 위한 일종의 압축된 프레젠테이션을 의미한다. 작가는 자신의 작업을 타자에게 이해시키기 위한 효과적인 방식으로 이와 같은 개념을 취할 수 있고, 넓게 펼쳐진 작업을 압축함으로써 작업의 핵심에 다가갈 수 있다. 이를 토대로 전시에 선행되는 작가, 비평가, 기획자와의 워크숍은 본인 작업을 깊이 있게 풀어보며 작업 개념을 확장하고 재정립할 수 있는 계기를 부여한다. 이 과정에서 생성된 유의미한 질문은 작가 자신을 경유하여 작업으로 실천할 수 있는 동력으로 작용하고, 이를 바탕으로 이뤄낸 예술적 성취는 ‘전시’라는 또 다른 창작 매체로 우리의 장밋빛 미래를 상상하게 한다.

강주리
JooLee Kang

강주리(b.1982)는 미국과 한국을 오가며 활발히 활동하고 있는 시각예술가다. 미국 Tufts대학교 보스턴뮤지엄스쿨, 덕성여자대학교를 졸업하였고, 미국 매사추세츠 문화부 아티스트상 수상, 글렌피딕 AiR 한국대표로 선정되었다. 미국 쿠에스타대학교 Harold J. Miessi아트갤러리(2023), 수림문화재단 김희수아트센터(2021), 경기도미술관(2018), 주스페인한국문화원(2018) 펜실베니아공과대학교갤러리(2015), 뉴햄프셔대학교미술관(2014) 개인전 및 서울대학교미술관(2021), 서울시립미술관 SeMA창고(2020), 창원조각비엔날레(2020), 수원시립미술관(2018), 미국



피츠버그아트뮤지엄(2018), 대만 타이페이시립미술관(2017) 등의 기획전에 참여하였다. 국립현대미술관 미술은행, 경기문화재단, 페어스북코리아, 글렌피딕·윌리엄그랜트앤선즈 등에 작품이 소장되어 있고 벤타코리아 갤러리퍼플스튜디오(2024), 영국 스코틀랜드 글렌피딕(2023), 경기창작센터(2018), 청주미술창작스튜디오(2017), 미국 월라파 베이(2015), 중국 Inside-Out아트뮤지엄(2014) 레지던스 작가로 참여하며 작업을 선보여 왔다.



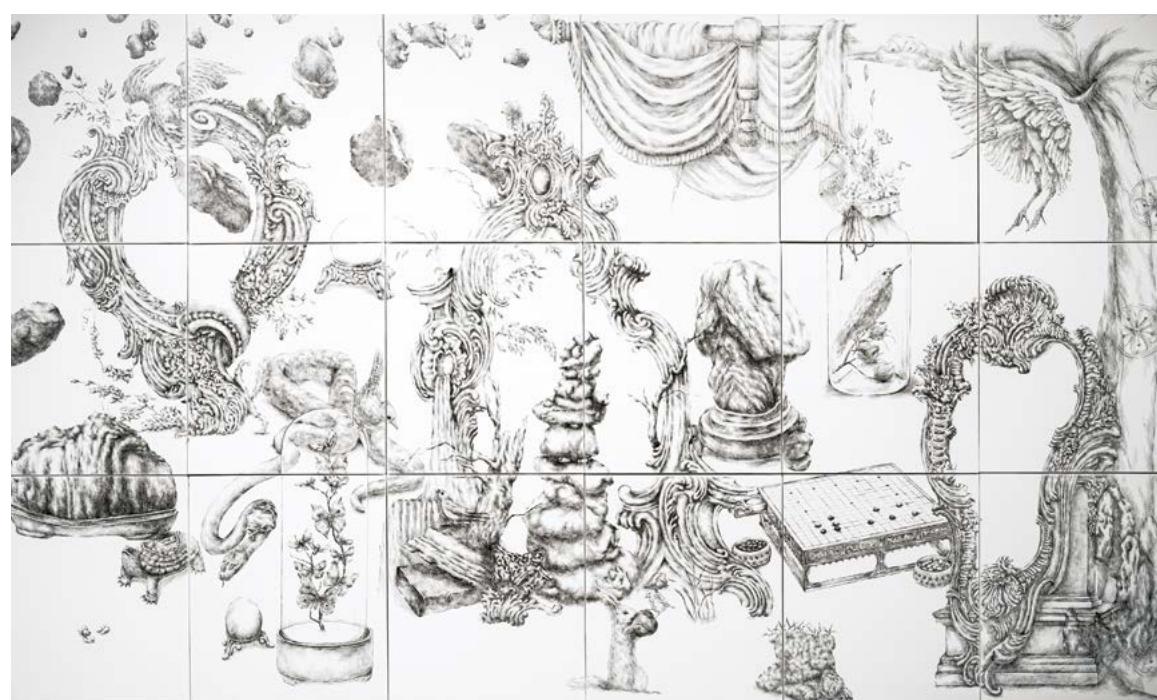
삶의 바퀴 *Wheel of Life #1*
2021, 종이에 펜, 혼합 매체, 115x115x140 cm(detail)

강주리는 생태 환경의 변화, 생명체의 변이, 진화에 주목하며, 회화와 혼합적 설치를 통해 개체 간의 복잡한 상호작용을 다양한 관점에서 해석한 작업을 발표해 왔다. 여러 단선을 교차, 반복적으로 쌓아 올리는 전통적 회화 기법 중 하나인 크로스해칭 cross-hatching으로 그려진 혼성화되고 탈경계된 이미지들은 이외성이 있는 것들의 복합적인 성향과 양면성이 가지는 가치와 시선에 대해 이야기한다.

인간과 인간이 아닌 것의 모호한 경계, 자연과 문명의 구분 없는 사고방식, 유기체와 무기체의 주체화에 주목하며, 문화화되고 장식화된 생태계를 관찰, 연구하고 이를 바탕으로 유기체와 무기체, 과거와 현재, 실재와 환영의 경계 넘기를 시도하고 있다.



머리 다발 *Bouquet of Heads*
2022, 종이 패널에 펜, 53 × 65 cm



가위-바위-보, 민달팽이-개구리-뱀 #2 *Rock Scissors Paper, Slug Frog Snake #2*
2023, 종이 패널에 펜, 159 × 273 cm



뱀의 전설 *Legend of Snake*
2024, 종이 패널에 펜, 73 × 61 cm



100

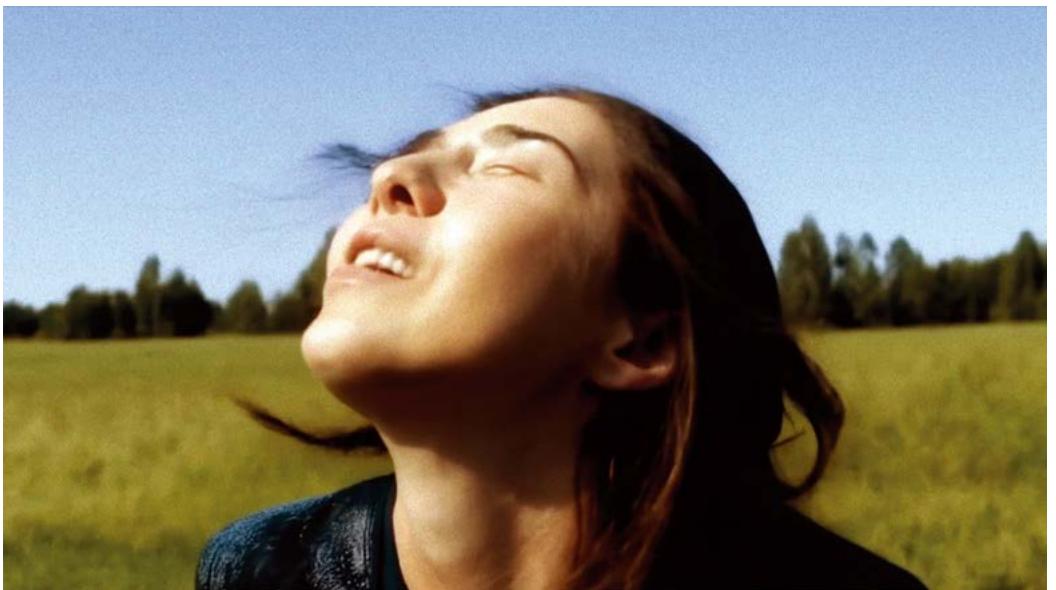
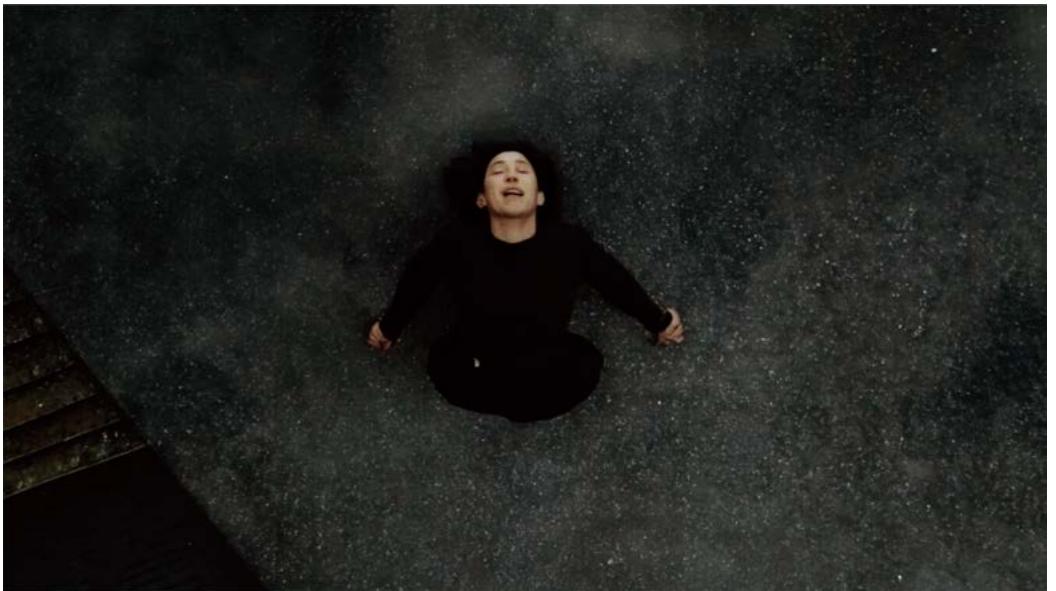


김동형 Donghyeong Kim

김동형(b.1987)은 일상 속 불안이라는 감정을 포착하고 이에 반응 혹은 대응하듯 작업하고 있다. 수원 고색뉴지엄 『돌』(2023), 청주 창작스튜디오 『콜럼버스와 인디언』(2019) 등에서 개인전을 진행하였고, 대전 시립미술관, 양평도립미술관, 대구문화예술회관, 오산시립미술관 등에서 기획전에 참여 하였다. 울산북구창작스튜디오, 청주 창작스튜디오 입주 이력이 있고, 2019년 퍼블릭아트 주관 뉴히어로 작가로 선정된 바 있다.



멀리 바라볼 줄 아는 사람이 되는 법 *How to become a person who can see far*
2024, 단채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 17분40초



높이 나는 새가 멀리 바라본다는 말이 있다. 이 유명한 말처럼 우린 순식간에 그대의
최대 높이로 날아올라 지금껏 마주한 적 없는 ‘먼 곳’을 보았다. 또한 필자는 더 나아가
그 찰나 찰나마다 명상을 집어넣어 맑은 정신을 유도케 했다. 멀리 바라보기 위해선 마음을
다스릴 줄 아는 것이 중요하기 때문이다. 우린 짧은 순간, 마주할 ‘멀리’를 기다리며 내면을
다스리고 곧이어 ‘멀리 바라보는 삶’을 경험하였다. 그리고 건강한 오늘을 마주하기 위해
정리의 명상을 한 것이다. 불안한 마음이 찾아 올 때마다 위 방법을 통해 건강한 삶을
살 수 있길 바란다. 세상 모든 사람이 폴짝폴짝 뛰는 그날을 위해

멀리 바라볼 줄 아는 사람이 되는 법 *How to become a person who can see far*
2024, 단채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 17분40초



멀리 바라볼 줄 아는 사람이 되는 법

하나. 차별 주제로 가볍게 선다.

하나. 부풀려 할정을 이용하기 위해 부풀려 말을 살짝 구부린다.

하나. 굴절된 말과 부풀려 퍼기 가볍게 끌어보자.

하나. 아래 팔꿈치가 자연스럽게 희지면 올바르게 하고 있음을 알자.

하나. 위 팔꿈치가 자연스럽게 전개가 된다면 이제 허리지와 팔꿈에 힘을 걸지 않고 허리 끌어보자.

하나. 절교의 높이가 50cm 미하일 경우, 앞선 예시를 반복하자.

하나. 등각이 철로의 깊이면 위 팔꿈치를 상승기록, 하강 기록으로 등록해 보자

하나. 부풀을 굽히고 말의 엉덩이를 지나는 순간 눈을 절론 않는다.

하나. 절도

하나. 말풀의 지면에서 멀어져 상승기록을 통해 몸의 고도가 절교의 70%가 될 때 눈을 부풀뜨고 운동의 힘을 눈에 짐증한다.

하나. 아래 눈 풍물을 최대한 확장하여 높은 지점에서 최대한 멀리 바라본다.

하나. 몸과 눈의 최고점 유지 시간은 얼마 되지 않음으로 간발의 차를 경복해야 한다.

하나. 이제 하강기록을 만나게 될 것이다. 상승기록에 의해 부피에 잘 맞던 도발이 부풀역 상태가 된다면 순간 확장된 풍물을 담고 눈을 감는다.

하나. 눈을 감은 상태로 마음을 평안하게 갖는다.

하나. 험 - 하강기록의 소리를 느끼며 본인의 숨소리에 맞을한다.

하나. 품 - 발에 달이 닿는다면 눈을 끄고 현실을 마주한다.

말이 나는 새가 멀리 바라본다는 말이 있다.

이 유명한 말처럼 우린 순식간에 그대의 최대 높이로 날아올라 지울듯 자우한 적 없는 '먼 곳'을 보았지.

또한 짤자는 이 나이가 그 일년 활나마다 영상을 절여놓아 템은 생활을 유포에 했다. 멀리 바라보기 위해서 배움을 따스힐 줄 아는 것이 중요하기 때문이다. 주인 짤은 순간, 자주할 '멀티'를 기다리며 내면을 따스하고 물어 '멀리 바라보는 삶'을 경험하였다. 그리고 건강한 오늘을 바탕하기 위해 멍거의 영상을 한 것이다. 불안한 과정이 찾아 올 때마다 허망함을 통해 건강한 삶을 살 수 있길 바란다.

세상 모든 사람들이

“풀짝풀짝”

뛰는 그날을 위해





김 인 혜 Inhve Kim

김인혜(b.1987)는 회화를 기반으로 하여 사회적 관계 속에서 다양한 감각의 긴장을 관찰하고 이를 주제로 얼굴을 그린다. 얼굴은 직간접적으로 관계 맷는 타자의 것을 대상으로 한다. 대상화된 얼굴은 이목구비, 머리모양과 색, 피부, 옷차림 등에 의해 그 존재감이 다층적으로 감각되고 봇의 움직임을 통한 색의 흔적들로 내재적 감각의 잔상을 담아낸다. 최근에는 밀착된 관계를 통해 대상을 구체화하고 저마다의 둘레세계를 감각하며 이를 시각화하는 연구를 이어가고 있다. 『아무 일도 일어나지 않아』(2023, 갤러리TYA, 서울), 『우리는 서로를 가만히 휘저어』(2023, 갤러리인, 서울) 등의 개인전을 했고 『일상의 온도』(2024, 오브제후드×에임빌라, 부산), 『WELL COLD』(2023, Moosey Art Gallery, 런던), 『Artist Prologue 2021』(2021, 아트센터 예술의 시간, 서울) 등의 기획전에 참여하였다. 국립현대미술관 정부미술은행에 작품이 소장되었고 인천서구문화재단 예술나루 레지던시(2023) 입주작가로 활동하였다.

매우 나쁨 Very Bad
2024, 캔버스에 유채, 45.5 × 65.1 cm





수박색 폴라 Deep Turquoise Turtleneck
2023, 캔버스에 유채, 45.5 × 38 cm

내 그림에는 늘 누군가가 등장한다. 그들의 모습은 누구와도 닮았고 누구와도 닮지 않았다. 내가 감각하거나 기억하는 그는 동그란 두 눈으로 나를 응시한다. 나는 그 모습을 지워내고 다시 떠올린다. 내가 그리는 그림 속 인물들은 처음엔 또렷하게 등장했다가 가끔은 와해된다. 나는 온전한 그를 그려내고 싶으나 결국엔 많은 부분을 덜어내고 만다. 그것은 마땅히 얼굴에 있어야 할 신체이거나 그를 특정하는 특유의 얼굴 형상이거나 표정, 행동 등이다.

이러한 작업의 과정은 누군가와의 관계맺기에서 내가 취하는 태도와도 닮아있다. 그를 향한 내재적 감각은 고정되지 않고 계속해서 형태와 질감이 변화하는데 나는 이 중 일부를 시각화한다. 나의 이러한 감각은 내 앞에 존재하는 ‘그’에 관한 것으로, 근래까지도 또렷한 ‘그’를 마주한 작업을 진행하였다. 최근에는 약간의 감각의 전환을 통해 관계맺기 태도에 변화를 주고자 한다. 객체에만 머무르던 시야를 확장하고 존재성에 대한 감각을 확대한다.



Around You

2024, 캔버스에 유채, 162.2 × 130.3 cm



Around You

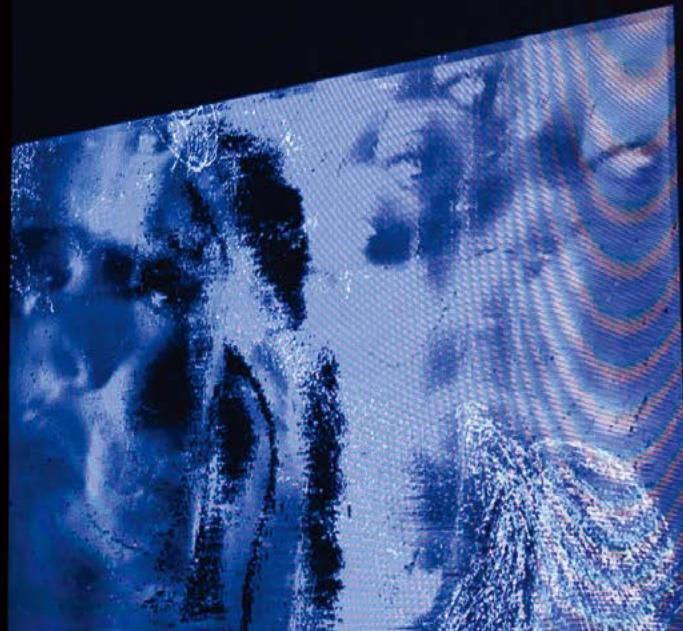
2024, 캔버스에 유채, 162.2 × 130.3 cm



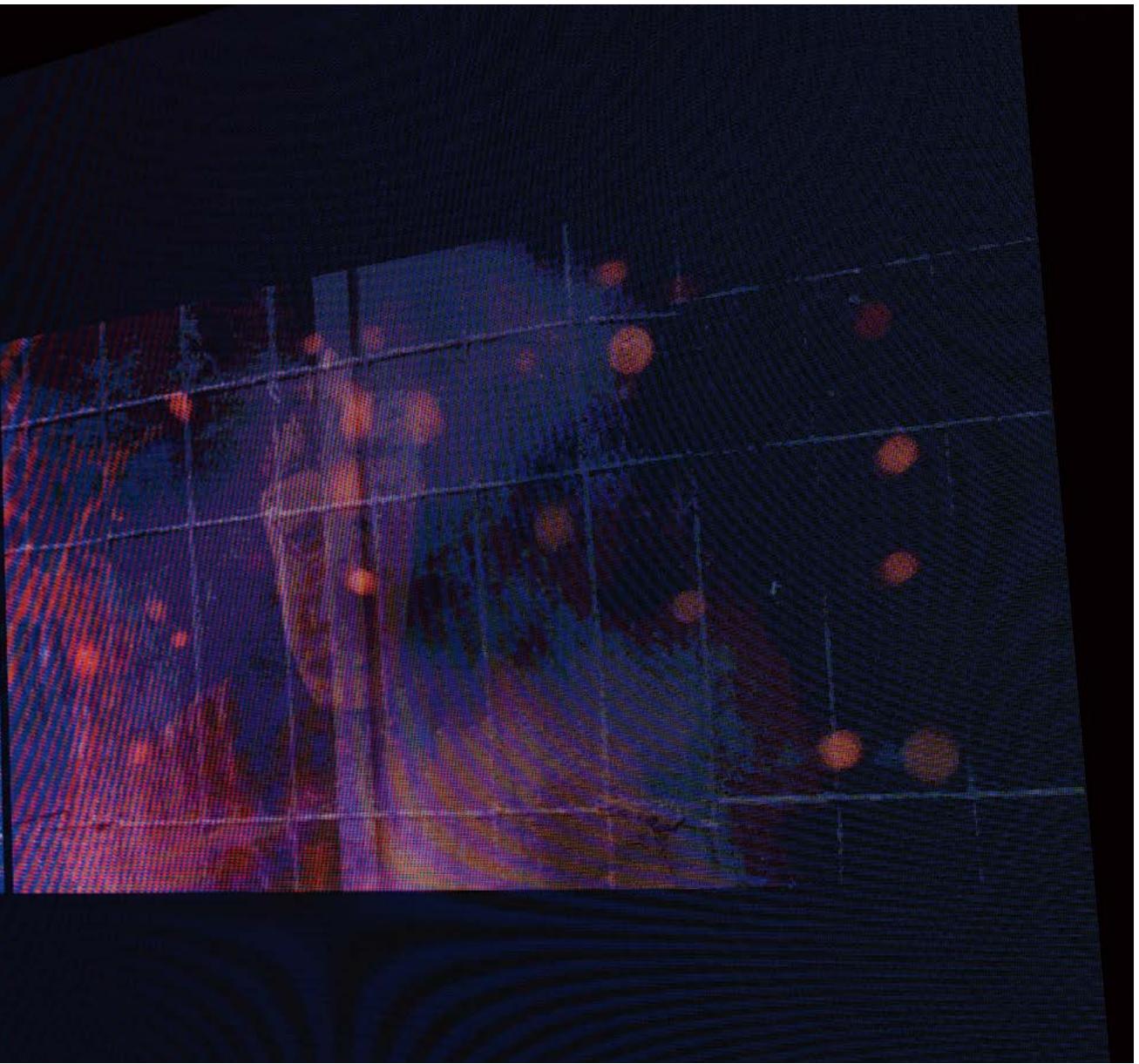


김재익 Laeik Kim

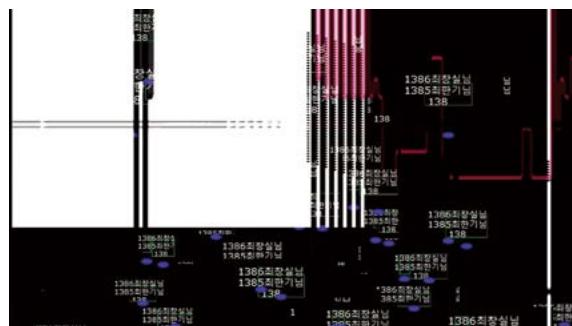
김재익은 시청각 매체를 다루며 다양한 분야에서 활동하고 있다. 우리 사회 현상에서 드러나는 이면의 모습을 포착하고 표현하기 위해 창작과 연구 활동을 병행하고 있다. 현재는 특정 매체에서 편집장으로도 활동 중이고, 2024년도에는 대구예술발전소 레지던시에 입주하였다. 최근 개인전으로는 《상실의 기록 - 소생하는 기억의 틈》(2023-2024, DDP, 서울)이 있다. 주요 전시와 수상/선정 이력으로는 2024, 레지던시 입주작가 성과전 《파편화된 알고리즘》(2024, 대구예술발전소, 대구), 24회 서울국제대안영상예술페스티벌, 대안영상예술상: 뉴미디어부문 작품상(2024, 상상마당, 서울), <HIVE: Film Days Berlin>(2024, Flutgraben e.V., 베를린, 독일), 레지던시 협업 교류전 《유연한 틈; 시선의 그림자》(2024, 대구예술발전소&수창청춘맨숀, 대구), <15th Anibar International Animation Festival>(2024, Kinema Jusuf Gervalla, 페아, 코소보), <20th ADAF 2024: Techno(s)cene>(2024, Former Santa Rosa Courthouse, 아테네, 그리스), <Ibrida Festival



[Video Art | Experimental Video] > (2023, EXATR: Emilia-Romagna, 이탈리아), <Mykonos Biennale - Video Graffiti> (2023, old town of Mykonos, 미코노스, 그리스), <ALC Videoart Festival> (2023, MACA Contemporary Art Museum of Alicante, 스페인)이 있다. 2023년 서울디자인재단 & 한국문화예술위원회 개인전지원 DDP 오픈큐레이팅사업, 2022년 한국문화예술위원회 한국다원예술창작지원사업에 선정된 바 있다. 중앙대학교 경제학과과 심리학과, 글래스고 대학원에서 Economic Development를 졸업하였으며, 서강대학교에서 영상예술학 학위를 수여 받았다.



매일 염몽으로 깨어나는 사유를 헤아리기 위해 실제의 세계에서 진원지를 찾아 나선다.
 그곳에는 진화한 장소가 존재하며 오랜 과거에서부터 축적된 경험성이 존재한다. 이는
 도시사회라는 환경적 구조라는 틀에서 형성되어 왔고 특정 장소로부터 파생된 사건들에
 의해 생성되고 소멸한 기억들의 레이어로 존재할 것이다. 중첩되면서 동시에 불연속적인
 이들 각 레이어 현상을 포착하고 표현하기 위해 작가는 시점별 각각의 공간을 점유했던
 물질적, 비물질적 환경의 맥락을 되짚어보며 특정의 전시장소를 통해 가시적, 비가시적
 세계의 이면을 조형화한다.



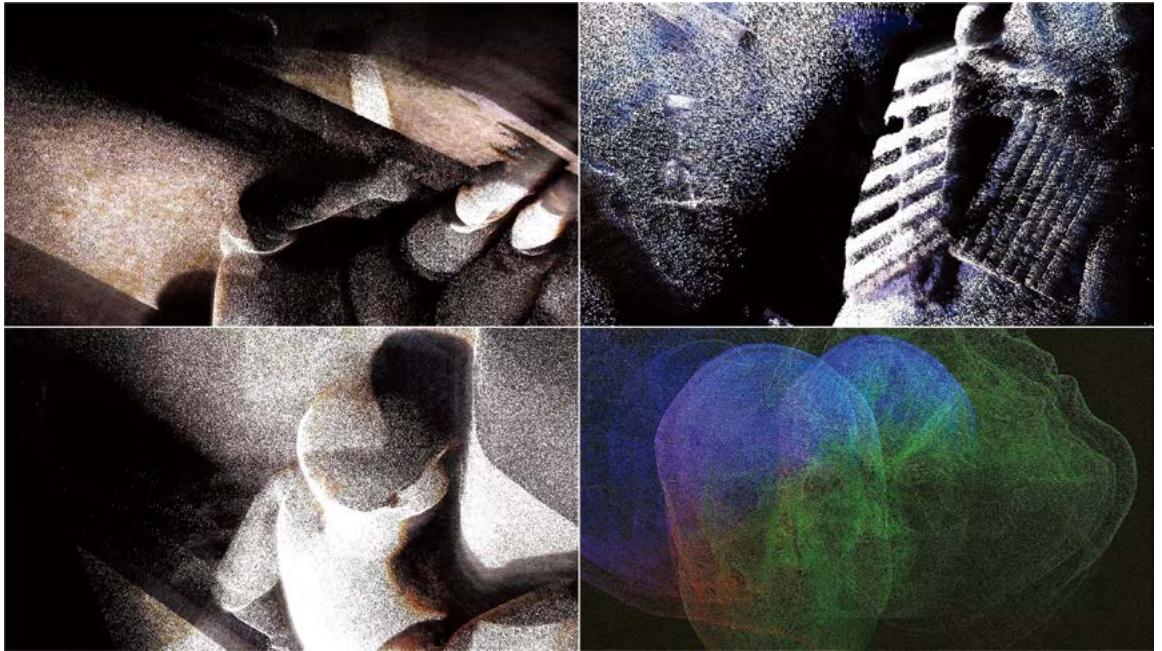
2024-0899 08:20:00:08	2024-1529 07:21:16:55	2024-1799 08:15:07:16
2024-1584	2024-1586 07:12:11:01	2024-0568 07:16:05:30
2024-1541	2024-1091 06:30:18:10	2024-1462 08:10:13:58
2024-3838 08:09:18:40	2024-1109 07:20:15:05	2024-0988 08:02:16:00
2024-1799 08:15:07:16	2024-1443 07:08:03:16	2024-1285 08:16:15:55
2024-0854 08:04:18:00	2024-0821 07:07:08:40	2024-1445 08:04:13:10
2024-1529 07:21:16:55	가장 기나긴 환멸 - The Longest Disillusionment	2024-1460 07:31:04:00
2024-1799 08:15:07:36	2024-1254 07:21:17:23	2024-2040 07:07:21:10
2024-1091 06:30:18:10	2024-1091 06:30:18:10	2024-2314 07:30:20:24
2024-0521 04:08	2024-1109 07:20:15:05	2024-2183 08:06:07:50
2024-1157 07:13	2024-1443 07:08:03:16	2024-1358 08:01:13:00
2024-1445 07:18:03:16	2024-0821 07:07:08:40	2024-1925 06:28:06:50
2024-1358 07:29:06:10	2024-2067 06:30: -	2024-1209 06:05:18:41



가장 기나긴 환멸 쿠키영상 – 데이터무덤
The Longest Disillusionment Post-Credits Scene : Data Tomb
 2024, 단채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 01분37초

가장 기나긴 환멸 - 본영상
The Longest Disillusionment
 2024, 2채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 15분50초





희생자(Episode4) 가장 기나긴 환멸 - 짧은 단편 서사 *Victimas*(Episode4)
2024, 단채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 01분11초

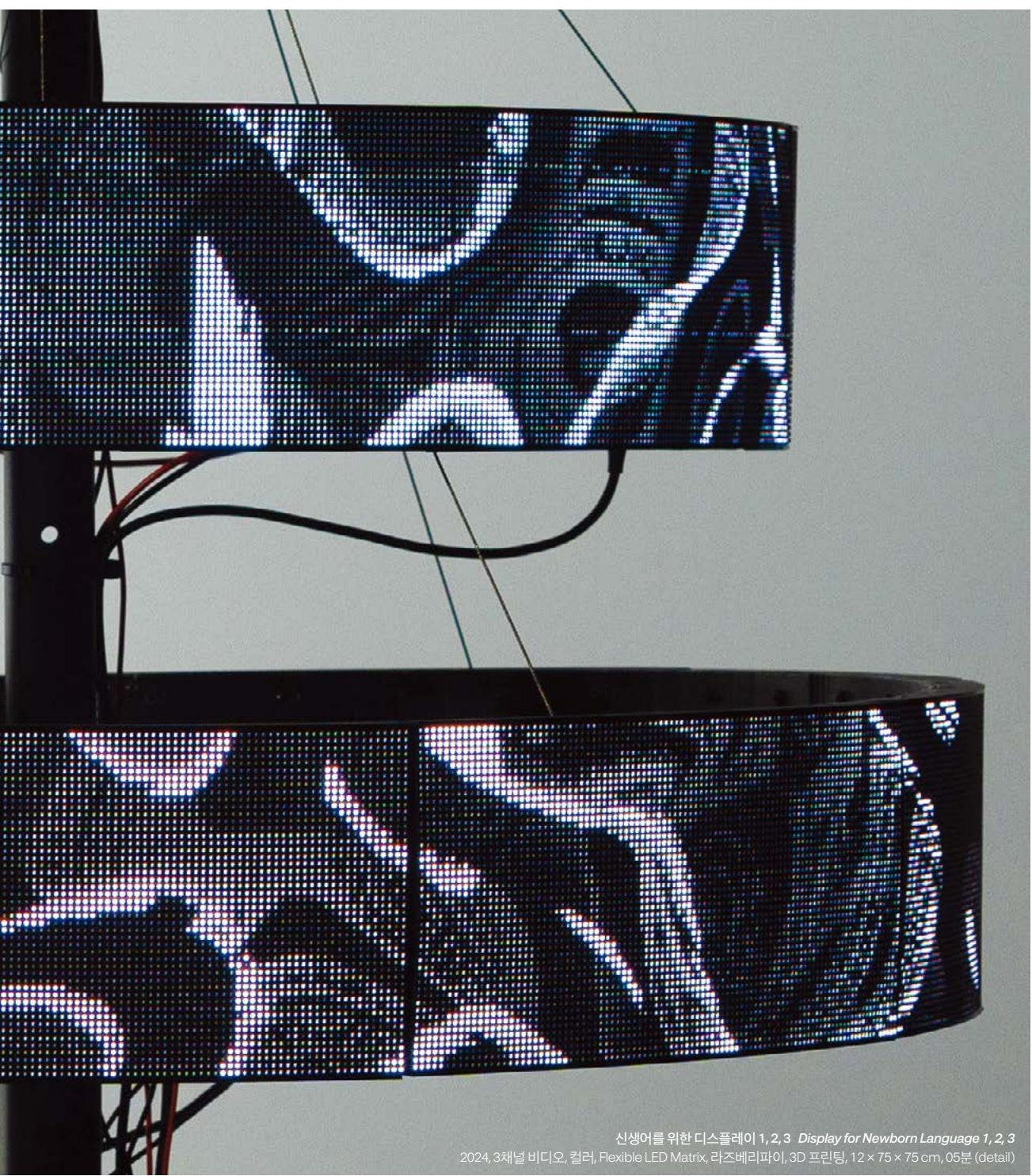
작가는 장소 이면에 얹힌 가시적/비가시적 현상을 상상과 표현을 통해 소실되거나 훼손된 기억을 복원하는 것에 초점을 맞추며 작품활동을 진행하고 있다. 특히, 도시사회 환경의 틀을 구성하는 특정 장소로부터 파생된 사건들에 의해 생성되고 소멸된 기억들의 레이어를 표현한다. 이것은 우리도 모르게 편입된 특정 공간 영역의 현상을 작가가 머무르고 있는 어느 공간 좌표 위의 시점에서 삶과 환경을 기록하는 행위에서 비롯된다.





둘(b.2000)은 시대의 경계에서 급변하는 기술과 그에 반응하는 문화의 움직임에 관심을 가지며 현재는 현시대의 기술을 활용하며 미래의 문화 양상을 예측하고 구현하는 “신생” 프로젝트를 진행 중에 있다. 서강대학교 아트앤테크놀로지를 전공하고 국립아시아문화전당(ACC)과 평화문화진지에서 레지던시 작가로 활동했다. 이후 “신생” 프로젝트의 일환으로 ‘신생어’와 ‘신생공’ 연작들을 작업하여 개인전 <신생>(2023, Hall1)과 <신생어: 용알이>(2023, 평화문화진지), <신생(공) v2>(2024, 온드림 소사이어티)를 선보였으며 단체전 <바이오플리아 : 흙 한줌의 우주>(2020, 국립아시아문화전당), <리본시티>(2023, 복사골갤러리) 등에 참여하며 작업활동을 이어오고 있다.





신생어를 위한 디스플레이 1, 2, 3 *Display for Newborn Language 1, 2, 3*
2024, 3채널 비디오, 컬러, Flexible LED Matrix, 라즈베리파이, 3D 프린팅, 12 × 75 × 75 cm, 05분 (detail)

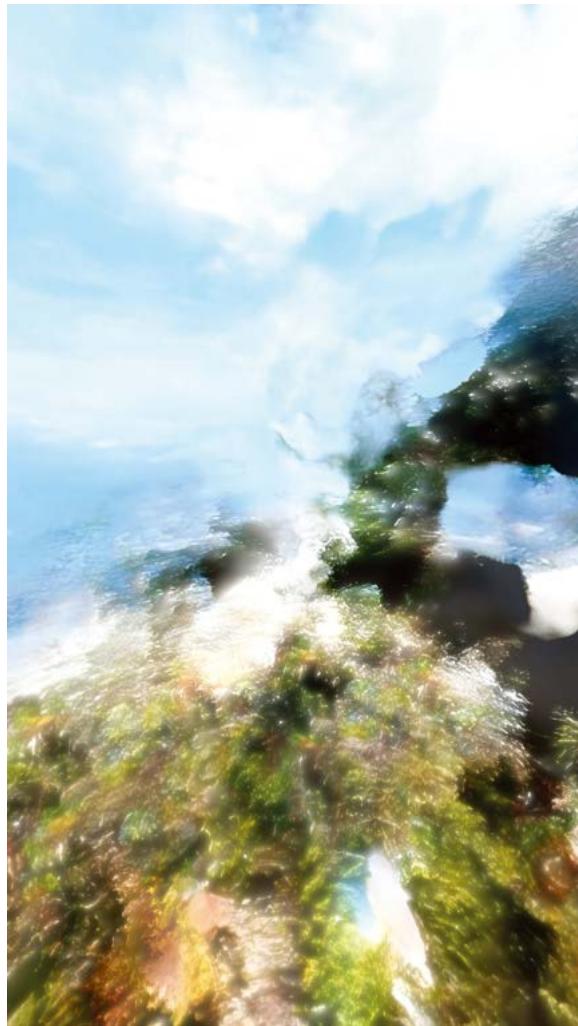
신생어 발화체
Speaker for Newborn Language
2024, 사운드, 모터, 3D 프린팅, 가변설치,
단채널 비디오, 흑백, 무음, 05분



프로젝트 “신생”은 현시대의 기술을 활용하여 미래의 문화 양상을 예측하고 구현하는 프로젝트이다. 그 일환으로 ‘신생어’와 ‘신생공’ 작업이 진행 중에 있으며 이는 각각 언어와 공간에 대한 이야기를 건낸다. ‘신생어’는 ‘말’, ‘글’, ‘대화’로 이루어진 연작으로 기술의 발전으로 더 이상 평면적인 형태가 아니어도 되는 언어를 공감각적으로 입체적으로 만들어 선보이는 것을 목표로 한다. 그 중 ‘신생어를 위한 디스플레이’는 ‘신생어 : 글’을 위한 것으로 평면에서 입체로 해방된 문자의 시각 전달 매체 대한 고민을 담고 있다. 종이, 모니터와 같은 전통적인 평면의 디스플레이에서 벗어나 입체 문자의 정보를 효과적으로 전달하기 위한 형태로 여러 층계의 순환되는 원형을 띠고 있어 층계에 따른 문자의 깊이 정보 전달과 함께 360도 보이는 정보를 전달할 수 있다.

'신생공'은 소리와 인공지능을 도구로 채택하여 가상 공간에 잠식되어 가는 현실 공간의 새로운 가능성을 발견하여 제시하는 작품이다. 다양한 공간에서 수집된 소리와 영상을 학습한 인공지능은 입력되는 소리를 기반으로 새로운 공간의 모습을 생성한다. 시각이라는 하나의 감각에 의존하여 미처 발견하지 못한 공간의 가능성을 보이지 않는 청각을 통해 발견하고 그를 인공지능을 통해 시각화하여 선보임으로써 점차 향유되지 못할 현실 공간만이 제공할 수 있는 새로운 경험들이 존재함을 전달한다.

신생공 v2.0.2 *Newborn Space v2.0.2*
2024, 단채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오),
소리 기반 이미지 생성 인공지능, 165 × 35 cm, 05분

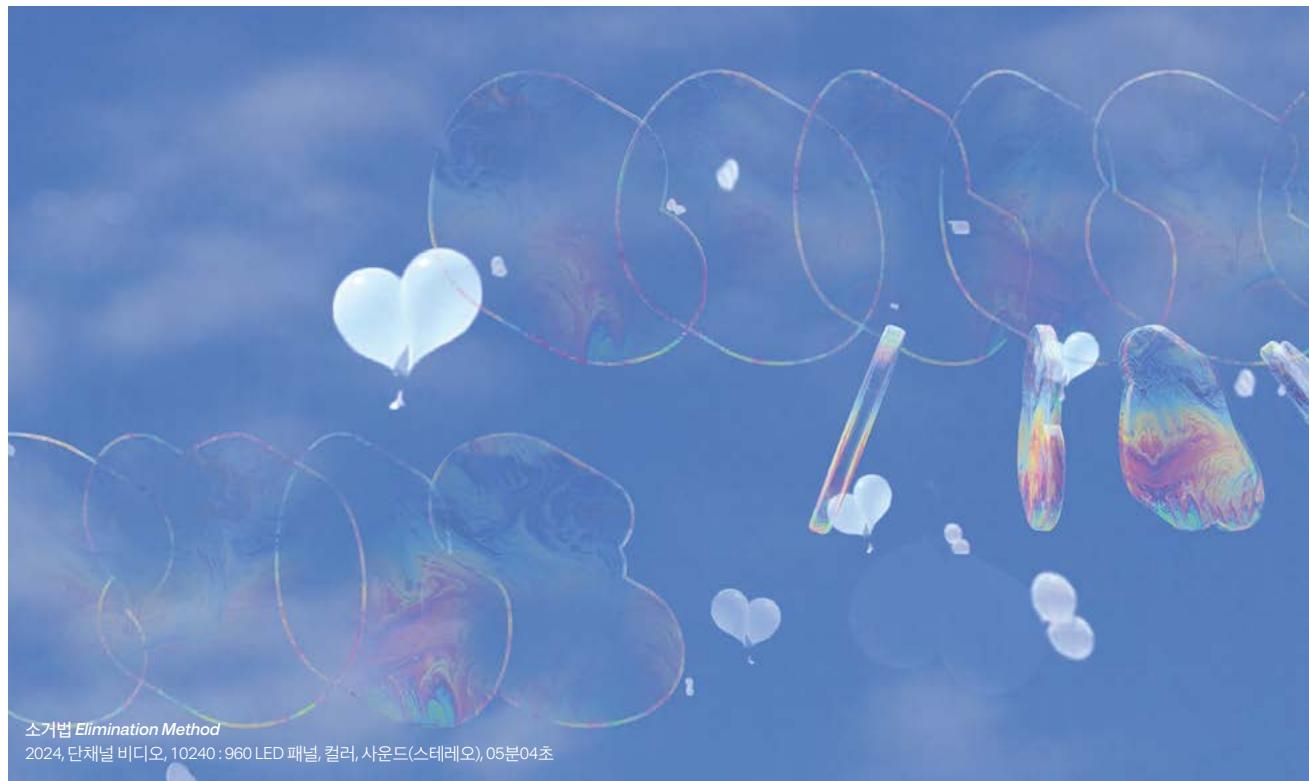






안광휘 Kwanghwee Ahn

안광휘(b.1988)은 대학에서 서양화를 전공하고, 대학원에서 판화로 석사학위를 취득했다. 그는 오늘날 사회 속 예술과 예술가의 역할과, 미술계가 매체를 바라보는 관점이라는 두 가지의 주제를 중심으로 작업과 연구 활동을 하고 있다. 그는 힙합음악을 통해 예술과 예술가에 관해 직접 발언하는 수단으로 활용하며, 매체로서 힙합음악이 미술계 안에서 탈맥락화/재맥락화되는 과정을 가시화하여 예술이라는 경계의 바깥에서 가능한 "예술적 성취"에 관해 이야기해보는 것을 목표로 작업하고 있다. 《Show Down》(2020, 디스위켄드룸, 서울), 《Noise Cancelling》(2019, PS 사루비아, 서울), 《The Pathetic Rhymes》(2017, 인스턴트루프, 서울) 등의 개인전을 개최했으며 《Phantasmagoria Unleashed》(2024, 스페이스 사랑농장, 김해), 《습습하하》(2024, 통의동 보안여관, 서울), 《두 비트 사이의 틈》(2022, 금천예술공장 PS333, 서울), 《노래하는 사람》(2021, 대안공간루프, 서울) 등의 기획전에 참여하였다. 또한 캠파운데이션 명륜동작업(2023), 서울문화재단 금천예술공장(2022)에서 레지던시 입주 작가로 활동했다.



소거법 *Elimination Method*

2024, 단채널 비디오, 10240 : 960 LED 패널, 컬러, 사운드(스테레오), 05분04초



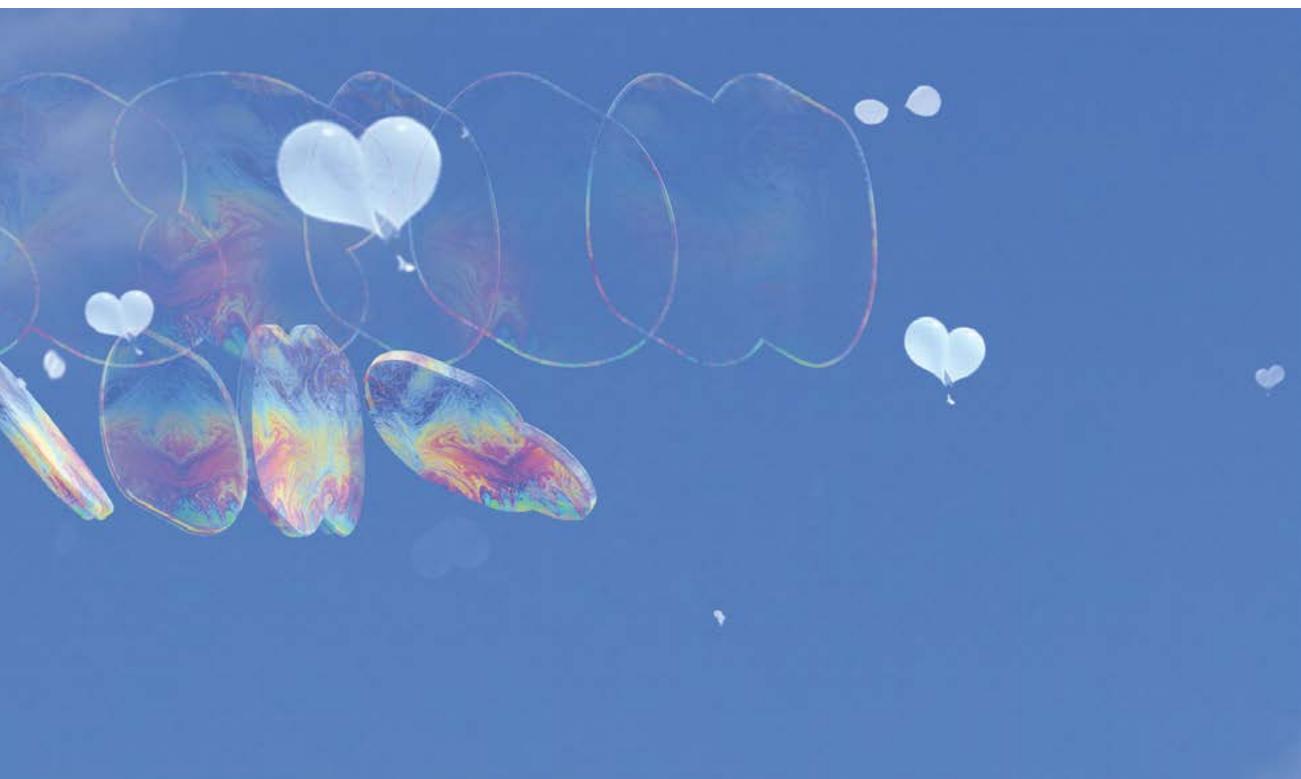
다시 땀구멍을 통해 분비하지



그럼 누가 진짜 여길 먹을지?

What To Do

2024, 단채널 비디오, 10240 : 960 LED 패널, 컬러, 사운드(스테레오), 02분52초



나는 매체의 변화가 예술의 가치를 형성하는 방식에 흥미를 느꼈고,
두 가지 주요 주제에 집중해왔다.



나는 매체 환경이 변화하면서 예술의 가치와 예술가의 역할이 어떻게 바뀌는지에 관심을 가지고 있다. 인터넷과 스마트폰의 발달로 누구나 이미지를 생산할 수 있는 시대가 되었고, 이에 따라 예술가의 독창성과 사회적 의미를 어떻게 유지할 수 있을지에 대한 질문을 던지고자 한다.

또한, 미술 제도가 매체를 그 체계에 맞게 편집하고 수용하는 방식에도 관심을 가지고 있다. 전통적인 매체 뿐만 아니라, 그것에 비판적인 작업 조차도 미술 제도에 맞춰 탈맥락화되는 과정에서 본래 의미가 편집되는 것을 보았다. 힙합음악을 기반으로 한 내 작업도 종종 ‘이게 왜 미술인가?’라는 질문을 받지만, 나는 이를 미술 제도에 맞춰 편집하기 보단 예술의 경계를 가시화하고 확장하는 것을 목표로 한다.

uch a lonely word
is so untrue

짧게 줄이자면..... 난 Ed she
성공할거야..... 이해 돼

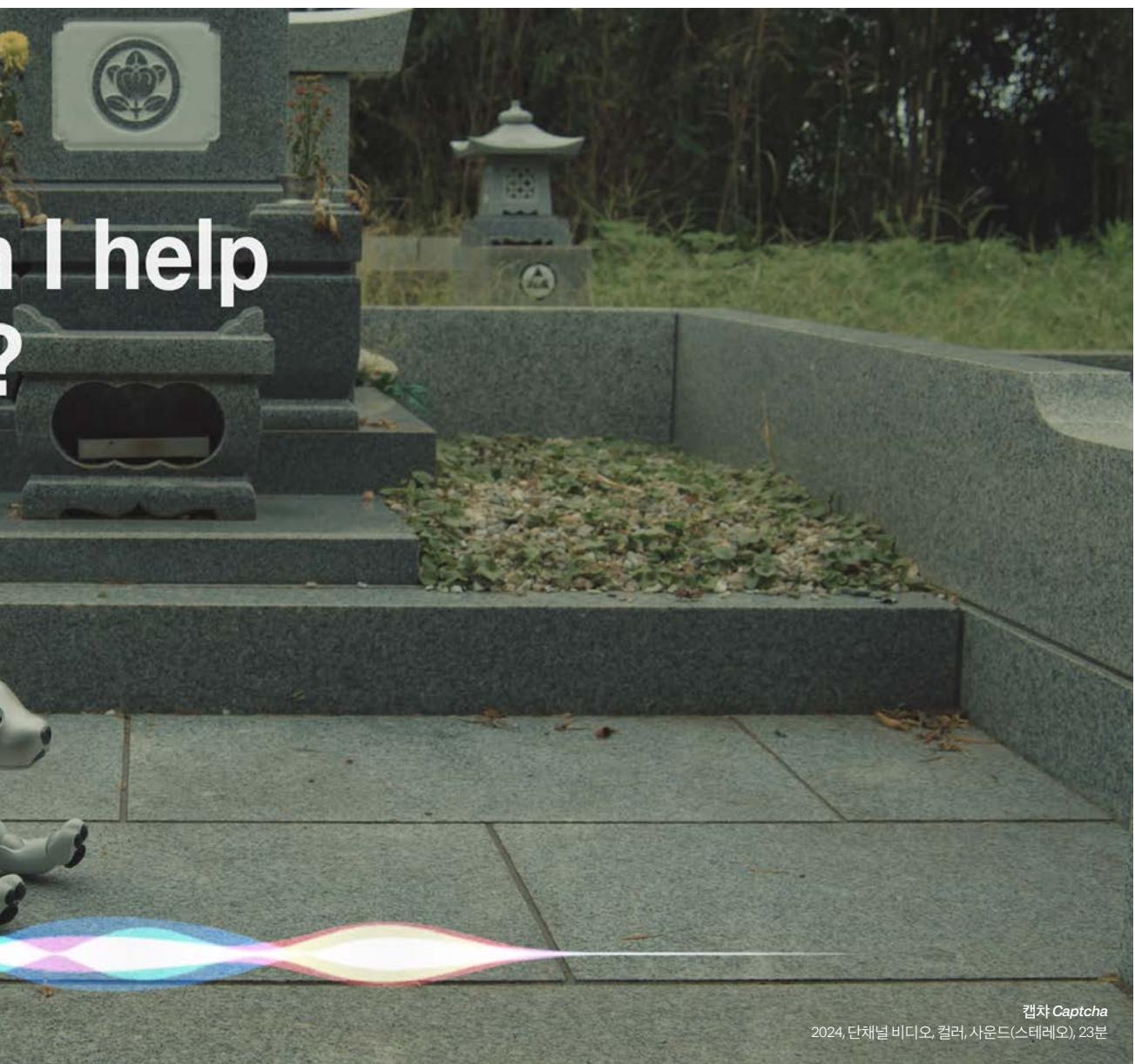
Nuff
Said

reen처럼
?

안상범(b.1991)은 건국대학교 현대미술학과를 졸업하고 골드스미스 런던대학교에서 아티스트 필름 무빙이미지 석사 학위를 취득했다. 자연과 기술, 지각 가능한 것과 전달 가능한 것, 비인간적인 경험의 이질적인 타자성 사이의 경계를 탐구하는 영상 설치 작업을 전개해오고 있다. 《Overfitting》(2024, 더레퍼런스, 서울)에서 개인전을 열었으며, 《Videoex》(2024, 취리히, 스위스), 《Bloomberg New Contemporaries》(2020, 사우스 런던 갤러리, 런던, 영국), 서울국제실험영화페스티벌, 서울국제뉴미디어페스티벌 외 국내외 단체전과 스크리닝에 참여했다. 2021년부터 영국 노팅엄 대학교와 워릭 대학교 기반의 다학제적 컬렉티브 'Ecological Reparation'의 일원으로 활동했으며, 서울문화재단 예술지원 (2024, 한국), 영국예술위원회 DYCP (2022, 영국) The Elephant Trust (2021, 영국), 블룸버그 뉴컨템포러리즈 (2020, 영국) 등에 선정되었다.



I help
?



캡챠 Captcha

2024, 단채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 23분

가속화되는 기술과 생태 변화의 불안정한 문턱의 순간으로부터 출발하는 나의 작업은
인간과 자연, 사물과 동물, 기계와 같은 비인간 지능과의 관계를 재맥락화 하고 기술 매체를
통한 소통의 잠재력을 조사한다. 주로 직접 촬영한 영상과 허구, 에세이, 디지털 생성물을
중첩하여 다큐멘터리의 객관성을 모호하게 만들고 지각을 넘어서는 것을 가시화하는
방법을 시도한다. 또한, 이를 통해 기술 매체와 이미지 제작이 우리의 인식을 어떻게 형성
하는지 질문해오고 있다.

멜트다운 Meltdown

2024, 2채널 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 10분 43초(루프), 식물성장등





더스트 데빌 *Dust Devil*

2024, 단체별 비디오, 컬러, 사운드(스테레오), 14분







안진영 Jinyoung Ahn

안진영(b.1989)은 세상에 태어난 것들의 의미와 쓸모를 고민하고, 이를 어떤 모양의 이야기로 사람들과 공감할지 연구하고 있다. 그는 동식물들이 살아남기 위한 노하우와 자연적 현상인 바람, 비, 빛, 어둠과 같은 요소를 자연의 생태를 관찰하며 주로 그린다. 가느다란 선을 그으며 모아진 선들의 중첩된 표현을 통하여 강한 울림을 전달한다. 그가 선을 긋는 행위는 선사시대 동굴에 돌을 사용하여 소망과 꿈을 바라는 마음으로 긋는 행위와 비슷하다. 태어난 모든 것들의 존재 가치를 인정하며, 소수의 권력층보다 다수의 약자들의 입장에 시선이 머문다. 쉽게 소외될 수 있는 이들을 다독이며, 세상을 지혜롭게 찾아갈 방법을 자연의 생태계를 관찰하며 작업을 한다. 최근 개인전은 영등포지역 예술인으로 선정되어 《선을 쓰아 만든 집》(2024, 술술갤러리, 서울)의 전시를 열었고, 지금까지 총 9회 개인전을 하였다. 2024년 경재정선미술관에서 제15회 내일의 작가상에서 동양화 작업으로 최우수상을 받았고, 동판화 콜라주 작업으로 제43회 한국현대판화가협회에서 주최한 신인공모전에서 우수상을 수상하였다. 경재정선미술관에 작품이 소장되어 있다.

꿈과 꿈 Dream and Wish

2024, 장지에 중성잉크, 먹물, 혼합재료, 194 × 130 cm



바람과 함께 부는 불 Flexible Fire
2024, 장지에 중성잉크, 먹물, 103 × 33 cm

따뜻한 검정_ 도도해 보일 것만 같은 검정은 사실 굉장히 소심하다. 누군가의 발을 밟을까 조심하고, 하고픈 말을 먼저 꺼내기 보단 들어주는, 깊고 넓은 마음을 가졌다. 기다려주는 것에 익숙하고 옆으로 오가는 누군가를 위해 기꺼이 발걸음을 맞춰주기도 한다. 곁에 있는 사람의 숨소리를 듣고 호흡을 맞추며 발걸음을 맞춰준다. 검정은 사라진 것이 아닌 존재를 위한 묵묵한 울림이다. 검정에게도 감정이 있다.

공들인 것에 들어있는 것_ 11.5g의 꾹꾹 쌓고 담은 고백. 매일 꾸준하게 선을 긋는다. 그리고 여린 함성들이 모여 견고한 힘이 모아지길 바라며 선을 긋는다. 세련된 선묘에는 그 선을 위한 수많은 연습한 시간과 고민한 흔적을 느낄 수 있다. 누군가를 좋아하는 마음을 표현하기 위해 그를 떠 올리며 설레고 궁금해하다가, 참고 참다가 하나의 문장으로 말하는 것과 비슷한 표현할 수 있을 것 같다. 곧 잘함보다는 시간 속의 울컥함을 신뢰하며 작업을 한다.



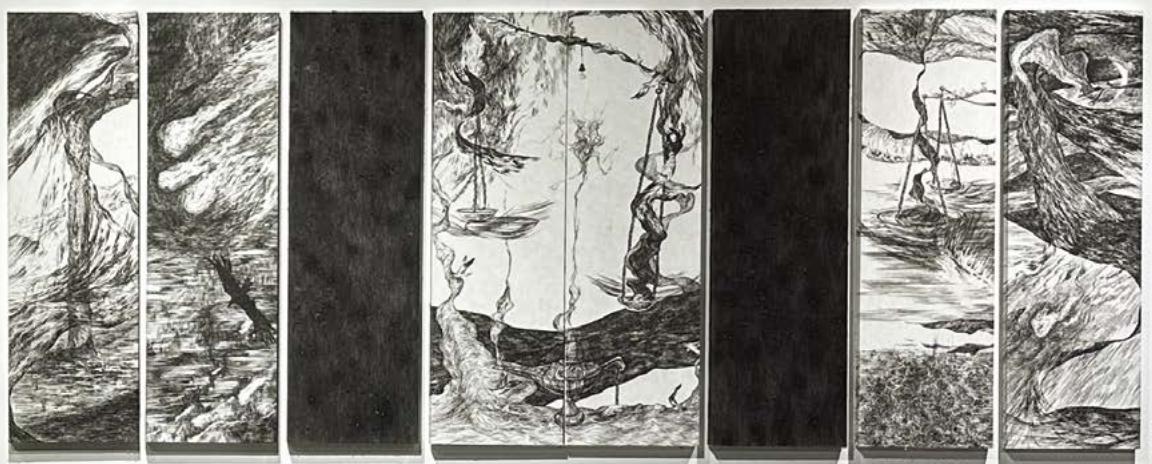




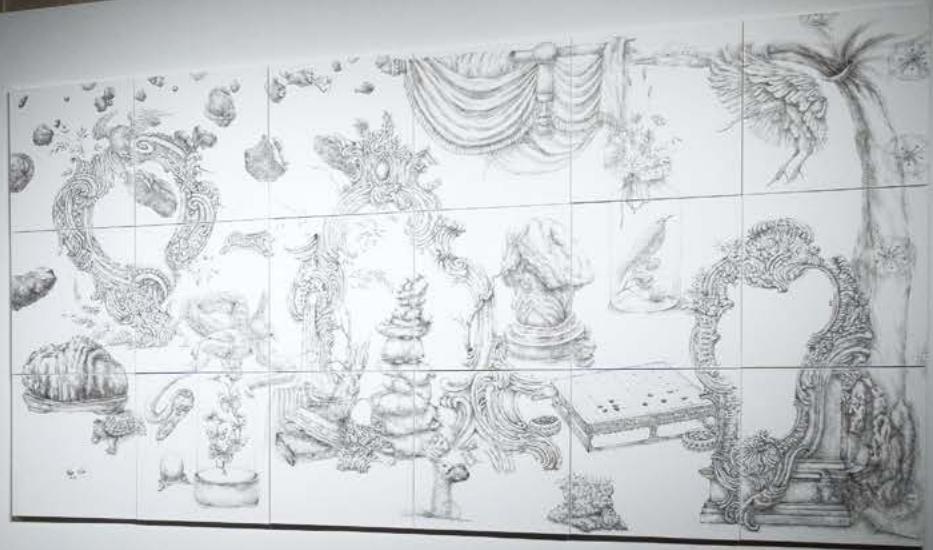
투명 어둠망토(,), 바람과 함께 부는 불, 따뜻한 검정, 애쓰는 마음은 '이' 될 수 없어,
따뜻한 검정, 투명 어둠망토(,), 시선을 끌기도 숨기기도 그리고 보호해주는
Invisibility Cloak, Flexible Fire, Warm Black, Bi-Lanx, Warm Black, Invisibility Cloak, Attractive, Hidden, Protective
2024, 장지에 중성잉크, 먹물, 103 × 33 cm (x8)

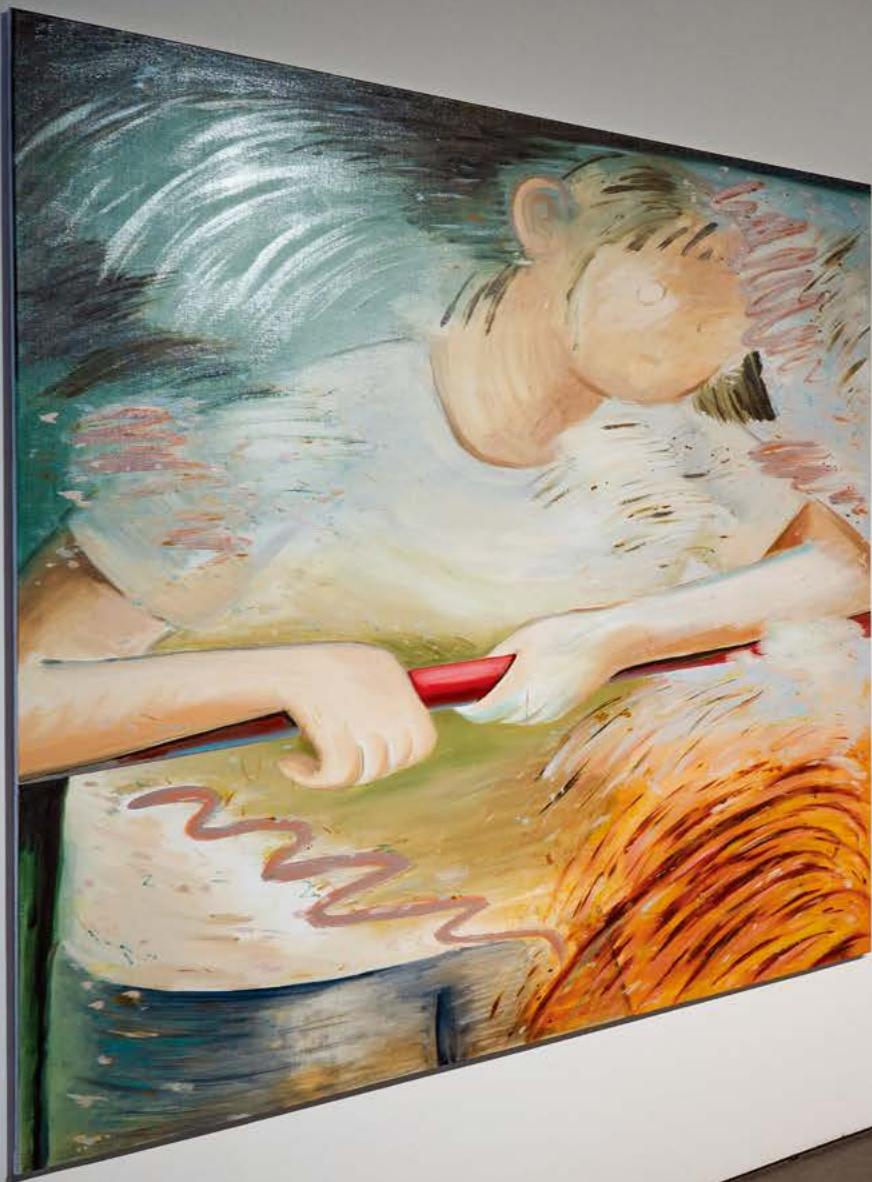


1







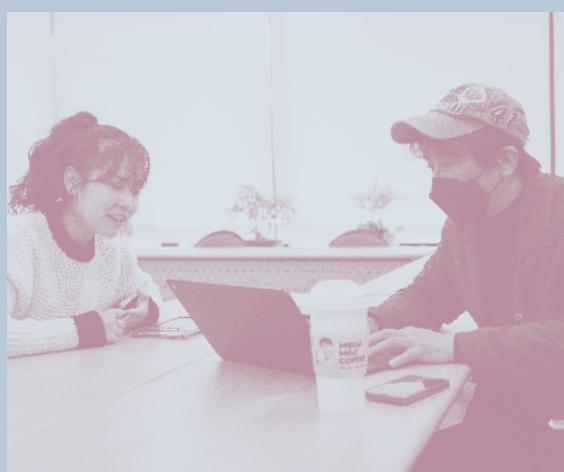






그 너머의 방향, 깊이, 음색은





Workshop & Critique

워크숍 & 평론회



사물의 살로 가득한 타자의 초상

김성호(미술평론가)

작가 김인혜는 사람을 그린다. 대개 화면 안에 얼굴을 가득 채우는 방식으로 사람을 그린다. 그 사람들은 각자 개별적 정체성을 지닌 이름 있는 인간 주체이지만, 김인혜의 회화에서 특정 인물로 구체화하는 것은 쉽지 않다. 그도 그럴 것이, 그녀가 인물을 가장 기초적인 조형 요소인 선線, 점點, 원圓과 같은 매우 단순한 도상으로 표현하여 익명성을 강조하기 때문이다. 즉 얼굴의 대표적 특징인 이목구비는 동그란 얼굴 속 두 개의 눈(○ ○ 혹은 ● ●)과 입(—)으로 대체된다. 그림에서 코는 표현되지 않고 최소한의 표정을 읽을 수 있는 눈과 입의 모습만 드러날 뿐이다. 이 눈과 입은 물감을 먹은 붓질의 정도에 따라 미세하게 다르게 표현되면서 최소한의 표정을 드러낸다.

김인혜의 <어떤 얼굴>, <face>, <보는 사람> 연작을 살펴보자.キャン버스에 얼굴만을 가득 채운 <어떤 얼굴> 연작에서는 마치 쌍생아 같은 익명성의 인물들을 만난다. 무심한 얼굴의 동어반복처럼 보이는 이들은 단지 달리 표현된 피부, 눈, 입의 색과 더불어 얼굴 위로 드리워진 머리카락 일부 등을 통해서 모두 다른 인물들임을 유추하게 만든다. 인물들이 프레임 안에 상반신으로 등장하고 있는 <face> 연작이나 <보는 사람> 연작은 대개 증명사진처럼 정면성의 얼굴로 등장하지만, 더러는 마치 셀피selfie 사진처럼 고개를 기울이거나 살짝 옆모습을 드러낸 얼굴로 등장하기도 한다. 이들 익명적 인물은 모두 작은 점이나 원처럼 보이는 눈과 선처럼 보이는 입을 지니고 있어 두드러진 중성성neutralité의 표정을 드러낸다. 일반적으로 중성성의 표정이란, 일자의 형상으로 다문 입술, 눈과 눈동자가 하나처럼 보이는 점과 같은 눈의 형상을 통해 인물의 성격이나 감정을 가늠하기 어렵게 만든다.

그렇지만, 김인혜가 붓질 표현을 통해 구사하는 눈과 입의 미세한 변주는 관객들이 이 인물들을 일정 부분 각기 다른 표정, 감정, 성격의 인물로 가늠하도록 이끈다. 여기에 덧붙여 머리 모양과 색, 그리고 안경이나 귀걸이와 같은 액세서리나 살짝 드러난 상의의 형태 그리고 인물이 취하는 상반신 자세에 따라서 인물의 개성적 면모가 조금 더 다르게 드러난다. 역설적이지만, 김인혜의 인물화가 지닌

중성성의 전략이 오히려 인물마다 지닌 미세한 개성적 면모를 드러내게 한 셈이다.

그렇다면 각기 다른 이 인물들은 누구인가? 작가 김인혜에게 이들은 분명 타자들이다. 그(녀)들은 작가 주변의 지인이기도 하고, 인터넷에서 이미지로 가져온 알지 못하는 인물들이기도 하다. 케네스 거겐 Kenneth Gergen이 언급하는 ‘사회구성주의 Social Constructivism’적 현대사회는 우리에게 수많은 자아를 가진 주체를 형성하게 만든다고 말한다. 김인혜의 회화 속 인물들은 무수한 자아를 가진 타자들이다. 한국인, 여성, 미술 작가와 같은 사회적 자아는 한 남자의 아내, 한 아이의 엄마, 여러 학생의 선생과 같은 타자들과의 관계 지형 속 ‘또 다른 사회화된 자아’를 생산한다.

“주체성이란 타자의 출현과 개입을 통해 비로소 발생한다”는 들뢰즈의 견해처럼, 나의 정체성은 타자와 맺고 있는 관계의 차원에서 발생한다. 즉 타자와의 관계는 나라는 주체를 인식하게 하는 조건이자 동인이 된다. 이러한 차원에서 김인혜의 회화 속 인물은 타자인 동시에 ‘또 다른 나’로서의 김인혜이기도 하다.

우리는 ‘또 다른 나’를 흔히 ‘알터 에고 alter ego’로 부른다. “본래의 내 모습과 다른 또 다른 자아”인 알터 에고는 해리성 장애 dissociative identity disorder를 설명할 때 종종 사용되곤 하지만, 그것을 병적 주체라고 규정하기보다 ‘누구에게나 존재하는 또 다른 나’로 이해할 필요가 있겠다. 즉 미처 발견하지 못한 ‘숨겨진 나’, 혹은 ‘나의 본신’ 또는 ‘잠재성의 또 다른 나’로 이해된다. 누구에게나 ‘또 다른 나’는 존재한다. 때로는 일상에서 자신의 정체성을 혼란스럽게 만드는 ‘두렵거나 무서운 또 다른 나’를 만나기도 하지만, 이성과 감성이 맞부딪히는 특수한 상황 속에서 ‘지혜롭고 대견한 또 다른 나’를 만나기도 한다. 그것은 긍정적이든, 부정적이든 익숙한 내가 아닌 ‘낯선 나’로 등장한다.

김인혜는 ‘또 다른 나’를 자신의 회화에 등장한 타자들의 초상 속에서 만난다. 이러한 차원에서 그녀는 ‘또 다른 자아’로서 ‘새로운 자신을 발견하는 성찰적 의미’로 타자들의 초상을 그리고 있는 셈이다. 이러한 만남을 구체화하기 위해서 그녀는 들뢰즈와 가타리 Gilles Deleuze & Félix Guattari 철학의 메타포인 ‘되기 devenir’, 더 구체적으로는 남자 되기, 할머니 되기, 소녀 되기와 같은 ‘타자 되기 devenir-autre’를 자신의 회화 속에서 실천하고자 한다. 김인혜의 작업에서 이러한 ‘타자 되기’의 철학적 메타포는 한 인간 주체가 또 다른 인간 주체인 타자 되기에 국한되지 않는다. 들뢰즈 철학에서, ‘동물 되기, 기계 되기’를 제안하는 것처럼 그녀 또한 자신의 회화에서 비인간인 모든 객체 object 되기를 실험한다.

이러한 객체 되기의 관심은 인물화 대신 인간에게 종속된 사물들만 표현한 일련의 작품에서 잘 드러난다. 색종이 위에 놓인 녹색 모자를 그린 작품 <색종이와 모자>(2024), 까만 책 위에 놓인 선글라스를 그린 작품 <선글라스>(2024), 신발을 신고 있는 누군가의 다리를 포착한 작품 <Crocs>(2024)은 대표적이다. 따라서 김인혜의 작품에서 이른바 정물화라고 부를 만한 사물을 표현한 작품은 이러한 ‘객체 되기’의 관심에서 비롯된 것으로 해설할 수 있겠다.

이러한 객체에 관한 관심은 오늘날 인간중심주의를 벗은 ‘포스트 휴머니즘 post-humanism’이나 그레이엄 하먼 Graham Harman의 ‘객체지향 존재론 object-oriented ontology’과 같은 탈인간중심주의를 공유함으로써 비인간인 사물이 인간과 다를 바 없는 또 다른 주체임을 강조한다.

‘객체지향 존재론’은 “세상의 모든 객체^{object}는 인간 인식을 초월하여 서로 독립적으로 존재한다”고 주장한다. 즉 객체라는 비인간은 인간의 인식과 상관없이 존재하는 인간과 동격인 또 다른 주체인 셈이다.

김인혜의 회화에서 ‘객체 되기’, ‘객체를 또 다른 주체로 인식하는 태도’는 일련의 공기, 연기, 미생물과 같은 객체에 관한 관심으로 확장한다. 작품 <푸른 파동>(2022)이나 <Stir>(2022)에서는 선묘로 실루엣만 표현된 인물 안팎으로 구름 같이 표현된 물감 드로잉이 마치 파동처럼 운동하는 상황을 선보인다. 동명의 또 다른 작품 <Stir>(2022)에서는 같은 표현으로 된 소녀의 얼굴 안팎으로 무수히 많은 검은 점들이 둥둥 떠다니듯이 표현되어 있다. 작가는 이 작품을 “타자인 객체의 외연적, 내재적 층위 그가 속한 공간의 층위 등 다층적인 레이어가 혼재하고 서로에게 영향을 미치는 상황”을 표현한 것이라고 설명한다. 이러한 언급은 배경, 대기와 같은 객체를 인물과 같은 또 다른 주체로 간주하는 태도로부터 비롯된 것이다. 따라서 김인혜의 인물화는 인물과 배경, 그리고 인간 주체와 객체가 서로 관계 지형을 만드는 상황을 자신만의 인물화로 시각화한 셈이다.

김인혜의 작품에서 ‘객체 되기’, 혹은 ‘객체지향 존재론’뿐만 아니라 ‘주체와 객체의 관계 지형’을 탐구하는 사례는 많다. 작품 <부드러운 공기>(2022)는 대표적이다. 이 작품은 인물을 배제한 공기만을 형상화함으로써 객체를 주체로 등극시키고 그 안에서의 관계 지형마저 탐구한다. 또 다른 작품들은 이러한 공기와 같은 객체를 인물이라는 주체와 한 덩어리처럼 혼성하기도 한다. 작품 <Soak>(2022)에서는 선묘로 표현된 인물이 노을 지는 바다와 같은 배경과 오버랩되어 있고, 또 다른 작품 <Blue Soak>(2022)이나 <두 사람>(2022)에서는 인물이 물속인지, 하늘인지 가늠하기 어려운 모호한 배경과 오버랩되어 있는 이미지를 선보인다. 또한 작품 <Snooze>(2024)는 한 소년의 얼굴 안팎으로 알 수 없는 물질들이 둥둥 떠다니면서 인물과 배경 사이를 하나로 뒤섞은 듯한 인물화를 선보인다. 한편, 작품 <축축한 공기>(2022)는 배경과 인물이 오버랩되어 있는 이미지를 통해 양자의 관계 지형을 탐구하는 작품임에도 불구하고 인물보다 공기인 객체를 더 강조하는 제목을 내세우고 있다는 점은 특기할 만하다. 그만큼 김인혜의 작품에서 ‘객체 되기’, 혹은 ‘객체지향 존재론’은 주요한 주제 의식이라고 할 만하다.

이러한 작품들은 모든 세상의 존재가 ‘사물의 살^{la chair}로 가득 찬 존재’임을 피력한 메를로 풍티^{Merleau-Ponty}의 삶의 철학을 상기하게 만든다. 그의 철학에서 사물 곧 객체는 더 이상 인간 주체에 의한 바라보기의 대상으로 남지 않고 스스로 보는 주체가 될 뿐만 아니라 인간과 대화하고 상호작용을 하는 또 다른 주체가 되는 까닭이다.

김인혜의 최근작 <Around You>(2024)는 공기, 먼지, 연기와 같은 객체가 인물과 관계 맺고 있는 이미지를 선보이면서도, 이전 작업과 달리 인물이 특정한 포즈를 취하고 있는 상황을 시각화한다. 무슨 물건인지 특정할 수 없는 붉은색의 봉을 양손에 쥐고 있는 인물이나, 두 손을 들어 올리면서 거절인지 놀라움인지 확정하기 어려운 어떠한 의사 표현을 하는 분위기를 전하는 인물은 관객에게 특정하기 어려운 모호한 이미지를 통해서 확정할 수 없는 여러 가능성의 상황을 유추하게 만든다. 이처럼 최근작은 인물의 특정한 자세나 독특한 상황 설정을 통해 그간의 작품들로부터 새로운 변화를 실험하는 중이다. 이러한 다양한 변화는 인간과 비인간이 관계를 맺는 여러 양상의 변화를 좀

더 풍부하게 해설하도록 견인한다. ‘무엇’으로 특정할 수 없는 모호함으로 인해 관객의 다양한 해석을 열어두면서 말이다.

글을 마치자. 김인혜의 회화는 인간과 비인간이 관계를 맺는 다양한 양상, 즉 인물/배경, 인간/비인간, 주체/타자, 인간/객체, 외연/내연이 상호작용을 하는 관계 지형을 탐구함으로써 ‘전형적인 인물화가 아닌 김인혜만의 독특한 인물화’를 창출해 나가는 중이다. (20250219)

선을 쌓아 만든, 집 또는 바람

김성호(미술평론가)

어떻게 가벼운 것에 묵직한 감정이나 깊이 있는 것을 담아낼 수 있을까? 작가 안진영은 장지 위에 중성 잉크로 가느다란 선線을 쌓아나가는 회화를 통해서 이러한 조형 실험을 거듭한다. 그것은 하얀 바탕 위에 정성스럽게 하나둘 선을 그어가면서 어떠한 형상을 만드는 창작의 과정이자, 그녀가 염원하는 어떠한 소망과 꿈을 향한 느릿하지만 간절한 행보이기도 하다.

작은 것들이 만드는 세상! '선'이라는 미시적 조형 요소가 성취하는 그것은 느슨한 선들이 만드는 유연한 바람이나 구름, 연기처럼 뭉쳤다 사라지는 것이거나 선들이 빼곡히 쌓인 짙은 시간의 어둠이기도 하다. 또는 어둠을 밝히는 작은 불빛이거나 뜨거운 불덩어리의 일렁임처럼 비정형의 운동을 지속하는 자연의 신비로움을 드러내기도 한다. 작고 가느다란 선들은 안진영의 회화 안에서 꿈지락거리거나 꿈틀거리면서 저마다의 미시적 서사를 써나가거나 한데 뭉쳐 오래전 신화와 미지의 환상 세계로 우리를 이끌기도 한다. 이러한 차원에서 안진영의 회화 속 '작고 가느다란 선'은 바람, 비, 빛, 어둠과 같은 생태적 자연 속에서 걸어 나와 현실과 비현실의 경계를 유영하다가 생성 소멸하는 자연의 섭리로 되돌아가는 존재라고 하겠다.

안진영은 자신의 작업을 대략 '따뜻한 검정', '공들인 것에 들어있는 것', '바람이 이고 온 것들'과 같은 세 가지 테마로 정리한다. 그것이 무엇인가?

먼저 '따뜻한 검정'이라는 테마에 해당하는 작품은 어떠한 것인지 살펴보자.

안진영은 마치 들숨과 날숨의 호흡을 만들어 가듯이 장지 위에 중성 펜으로 가느다랗고 짧은 선들을 느릿하게 쌓아나간다. 그녀의 선을 통한 작업은, 변화무쌍하게 움직이는 대기를 형상으로 포착하려는 움직임처럼 무모하지만, 어느덧 흐릿한 경계 속에서 대기와 바람을 나누고 하늘과 땅을 나누며, 어둠과 빛을 나눈다. 그것은 작은 선이 만나 이룬 드로잉이자, 드로잉들이 한 자리에 모여 이룬 복잡다기한 회화의 세상이기도 하다. 그곳에는 나무, 동물, 별, 태양이 자리하거나 바람, 연기, 물, 불, 빛, 어둠이 부유하기도 한다.

작품, <어둠이 양보한 거일 수도>(2023)에서는 어스름이 짙어지는 밤하늘 혹은 그것이 걷히는 새벽녘 하늘 위에 거대한 휘장이 마치 구름처럼 떠다니는 형상을 선보인다. 흑자에게 그것은 움직이는 대기나 성단^{cluster}, 성운^{nebula} 혹은 거대한 은하수처럼 보이거나, 또 다른 이에게 그것은 하늘을 지나는 거대한 물줄기 혹은 하늘에서 쏟아지는 폭포처럼 보이기도 한다. 작품명에서처럼, 어둠이 양보한 것은 무엇인가? 장지 패널의 앞면과 옆면이 만나는 모서리 지점에는 노란색으로 반짝이는 별의 도상이 세로로 줄지어 그려져 있다. 그리고 패널 측면에는 “어둠이 양보한 거일 수도”라고 하는 텍스트가 반복적으로 쓰여 있다. 작품명이기도 한 그것은 마치 수수께끼 같은 이미지를 해설하는 시적 문장으로 우리를 맞이한다.

생각해 보자. 어둠은 늘 빛과 밀고 당기는 존재다. 성 어거스틴^{Aurelius Augustinus}은 “신이 악을 만들지 않았다”는 ‘선^善의 신학’을 고안하기 위해서 ‘빛(선)이 도달하지 못하는 희미한 곳에서 어둠(악)이 자라는 것’으로 비유한다. 빛이 어둠을 밀치고 어둠이 빛을 밀어내는 것처럼, 현실계의 이항 대립적 존재들은 많은 부분 경계의 영역을 이동하면서 변화를 지속한다. 빛과 어둠은 반대향에 있는 상극이 아니라 경계를 서로 밀어내는 존재인 셈이다.

안진영은 빛과 어둠을 서로 밀어내는 한 쌍으로 인식하면서도 어둠을 악이 아닌 선으로 바라본다. 그녀의 회화 속 어둠은 음울하고 불편한 네거티브 존재로서가 아니라 ‘따뜻한 검정’이나 ‘양보하는 어둠’처럼 감정을 듬뿍 실은 선한 포지티브 존재다. 밤바다 위에 인공조명이 가득히 비추는 작품 <잠시 머물다 가는 빛들>(2023)이나 건물로 에워싼 어두운 공간을 수많은 조명등이 비추는 작품 <노란 불빛>(2024)에서처럼, 어둠의 강도가 더할수록 빛은 마치 별처럼 더 선명해진다. 빛을 위한 어둠의 양보 때문이리라. 그렇다. 그녀에게 어둠이란 따뜻한 검정이자 묵묵한 울림이며, 깊고 넓은 마음을 가진 선한 어둠이다.

두 번째로, ‘공들인 거에 들어있는 것’이라는 테마에 해당하는 작품을 살펴보자.

이 테마는 작품 <선을 쌓아 만든 집>(2024)에서 잘 드러난다. 라이싱지에 에칭 기법으로 만든 이 판화 작품은 삼각 지붕을 이고 있는, 두 측면이 비워진 오면체의 상자 안에 구름처럼 보이는 형상이 떠 있는 그림이다. 가느다란 선들을 집적해서 상자집을 형상화한 이 작품은 가느다란 선으로 느릿하지만 공들여 쌓아 올린 작가의 수고스러운 노동을 상기하게 만든다. 이 작품에서 ‘공들인 거에 들어있는 것’이란 무엇일까? 그것은 작은 선을 꾹꾹 쌓아 여리고 여린 함성들을 모아 견고한 힘을 선보이려는 작가의 노동 가득한 고백이자, 그 견고한 힘들이, 작지만 강한 이 작품에 모이길 바라는 작가의 희망이기도 하다. 이러한 작업 태도나 과정은, 작가의 말처럼, “누군가를 좋아하는 마음을 표현하기 위해 설레고 궁금해하고, 참고 참다가 하나의 문장으로 말하는 것과 비슷한 표현”이기도 하다.

작가는 선을 무수히 중첩해 가는 이러한 작업 태도가 지닌 비유적 의미를 다음처럼 언급한다: “본인에게 가느다란 선은 순수한 감각을 함축하여 표현하는 회화 요소다. 단순하게 굿는 의미 없는 선보다는, 한 선을 그을 때마다 마음을 담아 굿는다. 곧 잘함보다는 시간 속의 울컥함을 신뢰하며 작업을 한다.”

작품 <땅 위의 것들을 보호하기 위해 내려온 짙은 달의 그림자>(2024)는 안진영의 작품 속에서 ‘중첩된 선이 품은 감정’을 잘 드러낸다. 디오라마 diorama 형식으로 박스형 프레임을 갖춘 이 작품은 짙은 어둠을 바탕으로 화면 좌우에 하늘과 땅을 잇는 커다란 나무가 자리하고, 화면 중앙에 올빼미 형상의 문이 버티고 있는 신화적이고도 환상적인 초현실 풍경을 선보인다. 나무를 타고 오르는 가느다란 선으로 된 연기 혹은 구름, 그것이 변모된 손의 형상, 손 위에 올려진 까만 새 한 마리 등 신화적 도상으로 가득한 이 작품은 중첩된 선 위에 깊이를 가늠하기 어려운 감정의 진폭을 한껏 올려놓는다. 불안과 우울, 사랑과 은혜가 중첩된 선처럼 교차하는 복합적 감정을 말이다. 나이가 이 작품은 동판화 콜라주와 엘이디 조명을 갖추어 마치 연극무대처럼 낯설고도 신비로운 이미지에 더하여 풍성하게 해석될 수 있는 서사 구조를 드러낸다. 제목처럼 “짙은 달의 그림자”란 “땅 위의 것들을 보호하기 위해 내려온” 깊고 넓은 마음을 가진 선한 어둠인 셈이다.

마지막으로, ‘바람이 이고 온 것들’이라는 테마는 무엇인가? 그것은 어떤 미학적 함의를 지니고 있으며, 어떤 작품들로 구성되었는지 살펴보자. 바람은 외부로부터 오는 모든 것을 대표한다. 그것은 긍정적인 존재만이 아니다. 바람은 변화를 지켜볼 두려움의 대상이자, 작품 <How to live>(2023)에서 나무가 폭군처럼 돌변한 강풍을 맞이하듯, 피할 수 없이 맞닥뜨려야만 하는 존재이기도 하다. 또 다른 작품 <애쓰는 마음은 ‘0’이 될 수 없어>(2024)에서처럼, 바람은 부유하는 하늘 천장을 흔들면서 인간의 마음과 판단을 비웃는 천혜의 영민한 재판관이자, 인간의 소망을 무로 되돌리는 심술을 부리는 사악한 마술사이기도 하다. 거대한 천장을 디오라마 형식으로 표현한 작품 <사람과 사람이 그리고 사랑이 가까워질 때>(2024)에서 천장의 ‘0’의 좌표에서 기울기가 생길 때 애쓰는 인간의 마음을 비웃기라도 하는 듯이 말이다.

안진영이 작품 <바람이 이고 온 불씨>(2024)나 <바람과 함께 부는 불>(2024)에서 거친 바람과 동반하는 불의 세계를 시각화하고 있듯이, 바람은 눈에 보이지 않던 불씨를 이고 와 거대한 덩치의 불덩어리로 키우는 존재이기도 하다. 그렇다. 바람이 이고 온 것은 실상 보이지 않는 것이다. 바람은 천장의 바늘을 균형 잡게 하려고 애쓰는 인간의 마음을 훌뜨리고, 보이지 않던 불씨를 살려내는 존재다. 작품 <그 바람에>(2024)는 꼬리 잘린 도마뱀을 담고 있는 가오리연을 바람 속에서 불잡고 있는 인간 혹은 창조주의 손을 표현했는데, 이 작품 측면에는 ‘보이지 않지만, 무엇을(혹은 스스로) 보이게 만드는 바람’의 존재적 위상을 해설하는 것 같은 텍스트가 다음처럼 쓰여 있다: 그런 것, 하나뿐인 것, 광택이 없어도 빛나는 것, 이야기가 있는 것, 드러내지 않아도 존재감이 있는.

이러한 시어 같은 안진영의 해설은 보이지 않지만 보이게 만드는 바람의 힘이나, 보이지 않는 것을 신뢰하고 의지하는 인간의 사랑처럼, 미약한 것에서부터 창대한 무엇으로 이동하게 할 뿐만 아니라, 그녀의 작품을 이해하게 만드는 근본적 바탕을 제공한다. 안진영의 사람에 대한 신뢰와 애정 그리고 작업에 대한 사랑처럼 말이다. (20250228)

거울 세계: 데이터 감시와 데이터 채광

배은아(독립 큐레이터)

I think of globalization like a light which shines brighter and brighter on a few people and the rest are in darkness, wiped out. They simply can't be seen. Once you get used to not seeing something, then, slowly, it's no longer possible to see it.

—Arundhati Roy

예술작품에는 시대를 초월한 감동과 의미가 영속적으로 존재한다고 흔히 말하지만, 실상 대부분의 예술 양식은 그 시대의 자장 속에 존재한다. 예술은 형식과 주제, 당대의 매체, 소비와 유통의 방식과 같은 총체적인 요소들을 통해 시대적 변화에 밀접하게 조응하고 변화하면서 그 생명력을 유지해왔다. 인간을 둘러싼 미디어(환경)를 적극적인 미술의 매체로 끌어들인 미디어 아트 역시 마찬가지이다. 미디어 아트는 미술이 미술의 문법 안에서 이해되고 통용되는 것을 넘어, 미디어 환경이나 네트워크와 결합해 때로는 작품의 매체로, 소재로, 주제로 활용되고 있으며, 때로는 그 사회적 함의가 논의되고, 때로는 그 위험성에 대한 경고가 제기되기도 하면서 미술이 좀 더 넓은 영역에서 소통되기를 바랐던 미술가들의 꿈의 연장이었을 것이다.¹

사이버네틱스, 인터렉션, 위치기반추적, 인공지능과 같은 테크놀로지는 예술의 미디엄이 되기 이전부터 과학자, 경제학자, 통계학자, 의학자에 의해 발명되고 계발되었으며, 사회 정치 경제 금융을 위한 도구로 사용되어왔다. 그렇다면 기술이 사회적 도구에서 예술적 미디엄으로 전환될 때, 그 결과물이 증명이나 통계가 아닌 미학적 결과물로 인정받기 위해서는 무엇이 필요할까? 예술은 어떤 방식으로 어떤 조건 속에서 어떻게 계속 예술일 수 있는 것일까? 슬라보르 지젝은 <신체없는 기관>에서 “예술적 ‘아름다움’은 실재적 사물, 상징화에 저항하는 사물의 심연이 외양하는 가면이다. 한 가지는 확실하다. 최악의 접근은 과학과 예술의 일종의 ‘종합’을 목표하는 것이다. 그러한 노력들의 유일한 결과는 심미화된 지식이라는 뉴에이지 괴물의 일종이다.”라고 정리한다.²

김재익은 데이터와 통계를 기반으로 하는 경제학과 인간의 내면을 분석하는 심리학을 전공하고, 현재 다양한 4차 산업 기술 미디엄을 활용하여 우리 사회 현상에서 드러나는 이 면의 모습과 인간의 심리적인 변화 과정을 중첩시킨다. 최근작 <가장 기나긴 환멸>(2024)는 데이터로 점차 쌓여가는 무연고자들의 생의 흔적을 일정기간을 수집하여 소리화 sonification 한다. 이 사운드는 실제 어느 무연고자가 살았던 주변 하천부지의 물 속 촬영분과 주변 공간 스캔자료를 함께 혼합 표현된다.³ 무연고자란 가족, 친척이 없거나, 다양한 이유로 가족, 친척에 의해 인수 거부된 시체나 유골, 장례를 치러줄 주변인이 부재한 상태에서 생을 마감한 사람, 또는 생전에는 물론 죽어서 조차 자신을 드러낼 수 없는 사람을 말한다. 그들의 죽음은 고독사로 분류되는데 이는 1인 가구가 늘어나고 있는 현대사회에서 단지 독거노인이 아니더라도 사회적 단절이나 정신적 고립으로 고통받는 중년 및 청년들의 문제로 확장되고 있다.

미디어 아트, 인공지능이나 인터넷 혹은 빅데이터 등의 디지털 산업기술이 예술에 융합된 기술융합예술은 미래를 상상하고 조망하고 구축하는 선지자, 소위 미래 예술로 출현하였다. 그러나 예술과 기술은 함께 ‘종합’을 목표로 하는 방향을 선택하지 않고, 오히려 예술은 기술의 문제점을 드러내기 위해 기술을 사용(오용)함으로써 미래의 유토피아 대신에 현재의 지금 *now and here*를 데이터로 채광 mining 한다. 그것은 풍경으로 그려져 있고 살아가고 숨 쉬는 현재의 특정 공간을 지속적으로 확장하는 자취들을 가시화한다.⁴ 미래는 현재가 어떤 것인지, 그리고 그 이상으로 어떤 시간들이 우리의 동시대들인지를 구체화하는 것과 관련이 있는 것이다.⁵ 위에서 지적한 우려했던 “뉴에이지 괴물”이 되지 않았다.

매일매일 디지털 장치를 소비하는 우리는 결국에는 디지털 장치에 소비되어 자본으로 전락(순환)하고 있는 작금의 상황에 김재익은 고독사 데이터를 시청각화한다. 그는 작업노트에 ‘디지털과 데이터 확산이라는 그늘에 우리의 커뮤니케이션은 오히려 비인간화, 비소통화 된다. 고독사 하는 무연고자들은 지금도 데이터로만 남겨져 바코드로 처리될 뿐이다’라고 적는다. 저자 롭 닉슨 Rob Nixon은 이러한 눈에 보이지 않는 점진적으로 발생하는 폭력, 시간과 공간을 가로질러 분산되는 자연된 파괴의 폭력, 일반적으로 전혀 폭력으로 간주되지 않는 소모적 폭력을 “느린 폭력 Slow Violence⁶”이라고 정의한다. 일반적인 폭력과는 다른 종류의 폭력, 즉 극적이거나 즉각적이지 않고 오히려 점진적이고 증가하는 폭력, 그 재앙적인 영향이 다양한 시간적 규모에 걸쳐 펼쳐지는 폭력이다. 그는 느린 폭력의 상대적 비가시성으로 인해 발생하는 표현적, 서사적, 전략적 도전에 참여를 독려하며, 기후 변화, 해빙되는 빙권, 유독성 표류, 생물 농축, 삼림 벌채, 전쟁의 방사능 여파, 산성화되는 바다, 그리고 천천히 펼쳐지는 수많은 환경 재앙은 우리가 적극적으로 동원하고 단호하게 행동하려는 우리의 노력을 방해할 수 있는 엄청난 재현적 장애물을 제시하고 있다고 경고한다.

김재익은 도시사회라는 환경적 구조라는 틀에서 형성되어 왔고 특정 장소로부터 파생된 사건들에 의해 생성되고 소멸한 기억들의 레이어를 채광한다. 중첩되면서 동시에 불연속적인 이들 각 레이어 현상을 포착하고 표현하기 위해 작가는 시점별 각각의 공간을 점유했던 물질적, 비물질적 환경의 맥락을 되짚어보며 특정의 전시장소를 통해 가시적, 비가시적 세계의 이면을 조형화한다.⁷

20세기 벤야민에게 가장 중요한 고고학적 질문이 파편들을 통해 어떻게 도시를 자본주의 소비문화의 느린 출현으로 읽어내는가 였다면, 그 상황의 김재익의 현재 버전은 산업 유산과 독성 환경, 그리고 심리적 피폐를 다루려고 시도하면서 동시에 미래를 향해 도시를 어떻게 상상할 수 있을까를 질문한다. 소실되거나 훼손된 기억을 복원하는 행위는 우리도 모르게 편입된 특정 공간 영역의 현상을 지금 여기에서 머무르고 있는 어느 공간 좌표 위에 삶과 환경을 기록하는 행위가 된다.

김재익은 인류가 독점한 시대에서 벌어지는 다양한 그늘을 비춘다. 실제 공간 스캔자료와 (인간의) 외상 CT자료(무저작권)을 참조하며, 현장 바깥에 서서 구경하는 위치를 택하지 않고, 그저 표면만 스케치하기 대신에 구조적 변화를 꾀하기 위해 시스템 그 자체의 중심을 관통한다. 개인정보를 인식, 추출하는 시스템 기반의 기업과 정부 주도의 데이터 감시^{dataveillance}와 데이터 마이닝^{datamining}, 데이터 감시 기술을 예술로 사용하는 것. 과학, 엔지니어링, 예술, 경제, 심리학이 결합된 초학제적 혹은 반학제적 연구는 혁신을 획기적으로 일으키면서 기술을 인간적으로 만드는 역할을 한다. 이런 혁신은 미학적 사물로 예술을 넘어서서 지식이 구성되는 방식과 우리가 삶을 살아가는 방식을 재구성하는 변화를 미묘하게 서서히 근본적으로 구현한다.⁸

기술적 미래는 가치관의 확장과 실천지향으로부터 관계에 의한 삶을 재조명하기 위한 끊임없이 노력해야 할 것이다. 그렇지 않으면 개개인의 삶은 지워지고 데이터로서만이 영원히 각인된다. 모두가 생각하는 생명과 자연이 진보화되는 미래가 함께 상보적 관계를 꿈꾸기 위해서는 과학적 합리성을 넘어서 지식을 만드는 방법을 확장시켜야 할 것이다. 예를 들면 “분명히 상반되는 두 개의 영역, 기술^{technology}과 텔레파시^{telepathy}, 규정^{provision}과 예지^{prevision}, 즉 사이버^{cyb}와 초심리성^{psi}⁹” 같은 것 말이다. 한국의 전통에서 어떤 무당들은 죽은 영혼과 몸을 공유할 수 있다고 한다. 죽은자의 영혼이 들어올 때마다 무당은 마치 그의 지각을 빌려오는 것처럼 다른 사람처럼 말하고 느낀다. 그 순간은 둘의 지각과 정체성이 혼재되어 살아있는 몸과 죽은자가 공존하는 상태로 보인다는 것이다. 인류가 자연 위를 걸어가는 것인가. 아니면 인류가 자연 아래, 산분장^{散粉葬}되어 그 위에 나비가 날아다니는 것인가.¹⁰ 매일 염동으로 깨어나는 사유를 헤아리기 위해 실제세계를 더듬는다는 김재원은 현실의 많은 층들, 서로 다른 현실들을 통과할 수 있는 예지몽을 가지고 타자(죽은자)들과 소통하고 있는지도 모른다. 미래의 예술가는 디지털 산보자가 아니라 이탈을 증폭시키고 기술의 정확성을 왜곡시키는 열정적인 행동가이자 지혜를 모으는 스토리텔러가 된다.

현재의 기술융합예술가들은 기술을 “기술의 정확성을 왜곡하는” 메타 비평적인 방식으로 더 많이 사용한다. 즉 그들은 기술을 그 기저에 깔린 기업이나 정부의 이데올로기나 아젠다를 약화시키기 위해 고의적으로 사용(오용)하고 있는 것이다. 어떻게 기술 안에 지각, 지식 생산, 감시와 치안, 경제, 사회성의 양식들이 깊게 내재해 있는지를 드러내는 방식을 통해 우리 인간은 그것을 그 자신에게, 그리고 우리에게 말 건네를 하도록 만들고 있다.¹¹ 김재익의 <가장 기나긴 환멸>은 개개인의 삶은 지워지고 데이터로서만이 영원히 각인되는, 상호보완적 관계를 꿈꾸는 생명과 자연이 진보화 대신에 한쪽에서 칼을 겨누고 있는 일방적이고, 그렇지 않은 쪽은 희생이라는 현실의 “거울 세계¹²” 역할을 한다. 그럼으로써 개인의 고립은 결국 사회의 고립이며 이는 곧 미래의 고립이라는 미래 시제를 앞당겨 현재에

사용하고 있는 것이다. 저개발과 난개발이라는 전 지구적 불균등의 체계에서, 인류는 과연 얼마나 생명의 존엄을 위해 도덕적 능력과 선의 개념을 가지고 있을까?¹³ 김재익은 질문한다.

1. 여경환, <여는글: 회화 x 이미지의 미래>,『평행한 세계를 껴안기』, 현실문화, p.10
2. 위의 글과 위의 책, p 11
3. 김재익의 작가노트
4. 김재익의 작가노트
5. 유시 파리카, <수천 개의 작은 미래들>, 위의 책, p. 22
6. Rob Nixon,『Slow violence and the Environmentalism of the poor』, Harvard University Press, 2011
7. 김재익의 작가노트
8. 에드워드 A. 샹컨, <데우스 엑스 포이에시스: 세계의 끝, 그리고 예술과 기술의 미래>, 위의 책, p. 76
9. 위의 글과 위의 책, p. 76
10. 김재익의 작가노트
11. 위의 글, 위의 책, p 76
12. 거울세계(Mirror World)는 예일대학교 컴퓨터 학자 데이비드 데이비드 갤런터(David Gelernter)의 저서『Mirror Worlds: or the Day Software Puts the Universe in a Shoebox...How It Will Happen and What It Will Mean』에서 유래한 표현으로 우리가 살고 있는 현실 세상을 디지털 형태로 복제하고 여기에 부가적인 정보를 더한 것으로서, 가상으로 현실을 구현하고 가상현실과는 다르게 그 복제대상이 실제 세상이다.
13. 김재익 작가노트

신생계: 공(空)을 리모델링하다

배은아(독립 큐레이터)

올해는 유난히 눈이 많이 내렸다. 차가운 공기를 머금고 떨어진 눈송이는 땅 위로 나무 위로 지붕 위로 그 힘겨운 무게를 내려놓으며 도시의 소음도 함께 삼켰다. 익숙한 소음이 사라지고 드러난 자연의 소리는 하얀 침묵에 가까운 낯선 풍경을 만들며, 둔탁한 소음에 물들었던 도시의 색을 걷어내고 소박한 빛을 돌려주었다. 눈^雪 앞에 익숙한 세상이 눈^雪 속에서 새로운 세상으로 바뀌었다. 문득, ‘입력되는 소리에 따라 색이 조합되는 방식이 바뀐다’는 확률 개념을 설명하던 이지원 작가의 말들을 떠올려본다. 떨어지는 눈^雪의 소리가 세상의 풍경을 바꾼 것일까 혹은 하얗게 변한 세상이 침묵이라는 소리를 보게^{目睹} 한 것일까? 모든 향나무가 자신이 속한 땅의 바람에 따라 수형이 바뀌듯이, 모든 장소가 그 지역의 소리를 삼키고 있다면, 내가 살고 있는 동네의 익숙한 소리를 익명의 무엇으로 바꾼다면, 어떤 색의 풍경이 만들어질까? 라는 어린아이 같은 상상을 해본다.

종말과 혐오의 시대에 새로운 세상을 상상하는 것조차 죄책감으로 느껴지는 오늘날, 잠깐이나마 이런 천진난만한 상상을 할 수 있었던 것은 태초의 지구와 함께 해온 눈^雪이라는 오래된 결정체 덕분일 것이다. 그리고 하루 일과의 대부분을 모니터 앞에서 보내고, 잠자리에 들기전까지 손에서 떨어질 줄 모르는 핸드폰을 쥐고 사는 우리에게 ‘당신이 보는 것이 소리이고 언어의 공간입니다’라고 화면을 띄우며 운을 건네는 한 작가의 상상력 덕분이다. 듣는 것을 보고, 소리의 색을 발견하고, 언어의 부피를 더듬는 이지원의 상상력은 오늘날 실재^{Real}는 어떻게 가상^{Virtual}이 되는가 그리고 가상은 어떻게 실재가 되는가?라는 실존적인 질문과 함께 인간의 오래된 (이제는) 퇴화된 전체^{Wholesome}의 감각을 불러온다.

이지원 작가는 인간의 지능이 송두리째 챗 GPT에게 넘어가기라도 할 듯 불안과 위기 속에 인류의 창의력과 윤리의식을 재증명하는 21세기의 새로운 작가세대 답게 인공지능과 빅데이터를 활용한 시청각 미디어 작업을 한다. 그러나 그가 제안하는 인공지능이 만들어내는 개념은 미래의 인류를 위한 생존 조건으로서 급진적인 희망이나 인류를 뛰어넘는 초현실적 (오래된) 유토피아가 아닌 우리를 둘러싼 일상의 공간을 리모델링^{remodeling}하는 자기만의 세상으로서 (새로운) 유토피아이다.

2020년 코로나(Covid-19)와 함께 단절된 일상의 물리적인 이동과 관계적 고립 속에서 그나마 우리가 견딜 수 있었던 것은 아마도 가상공간을 통한 이동과 만남이 가능했기 때문이 아니었을까 싶다. 타지역에 살고 있는 다양한 사람들이 올린 동영상을 통해 우리는 간접적이나마 여행을 하고, Zoom이라는 웹 플랫폼을 통해 최소한의 수업과 업무를 유지할 수 있었으며, 무엇보다도 멀리 떨어져 있던 가까운 이들의 소식을 접할 수 있었다. 먼 미래를 위한 기술이 자연스럽게 혹은 절대적으로 우리 손 안에 쥐어졌으며, 우리는 어느 기술자보다 유용하게 새로운 기술들을 배우고, 어느 발명가보다 창의적으로 사용하며, 어느 사업가보다 빠르게 확장시켰다. 그 이전에 사실^{non-fiction}가 이미 허구^{fiction}를 앞질렀다면, 코로나는 어느때 보다도 더 빠르게 사용자^{user}가 개발자^{developer}를 추월했던 시기였다. 이지원이 “신생New Born”이라는 새로운 개념을 구축하고, <신생공>과 <신생어> 프로젝트를 시작하게 된 것은, 개념의 변화와 변용의 시대에 인간적인 삶을 영위하는 기본적인 조건으로써 ‘공간’과 ‘언어’에 대한 새로운 인식, 그리고 인간의 기본적인 욕구로서 ‘이동’과 ‘소통’에 대한 새로운 방식의 사유가 절실했기 때문이 아니었을까 추측해본다.

사실, 예술과 기술의 관계는 서로 양립한다. 예술과 기술은 물질과 데이터, 감각과 논리, 상상과 가설, 주관과 객관이라는 각자의 스펙트럼 끝에 따로 ‘거주’하며, 그 충돌은 불현듯 의도하지 않은 회로의 핵심으로 발생하는 에너지와 마찬가지로 매력적이면서도 불편하다. 이지원 작가는 이러한 논리와 감각의 경계 너머 둘의 접촉이 발현하는 순간을 붙잡는다. 그 순간을 붙잡는 것은 예술가의 전통적인 도구가 아닌 인공지능의 데이터들이다. 이지원 작가가 구축하는 새로운 개념의 세계는 예술과 기술이 동시에 양립할 수 있는 “신생” 즉 “새롭게 태어난 New Born” 미지의 세계이다. 이지원 작가는 스스로 마저도 “둘”이라고 명명하면서, 서로 다른 하나가 통합된 둘 혹은 서로 다른 각각의 하나가 연결된 둘이라는 ‘이상향’을 곤고히 한다. 이 둘은 눈과 귀일 수도 있고, 소리와 장소일 수도 있고, 언어와 공간 또는 물질과 빛과 같은 구체적인 개체일 수도 있겠다. 혹은 지각과 인식, 기표와 기의, 논리와 감각과 같은 철학적 의제까지도 확장할 수 있을지도 모른다. 그러나 이러한 진취적인 세계관을 차지하고서라도 그의 “신생”은 태어남이라는 에너지의 영역으로서 근본적으로 존재하지만 보이지 않는 ‘공(空)의 물성’을 가진다.

이지원의 최근작 <신생공 v2.0.2>(2024)는 프랑스, 독일, 한국 등의 서로 다른 장소에서 수집한 -인공적 소음을 (최대한) 완벽히 제어한- 자연의 소리를 데이터화 하여 영상으로 제작된 가상의 풍경이다. 이 풍경은 소리의 파동에 의해 끊임없이 유동하는 풍경이기 때문에 사실 존재하지 않는 공^空의 영역으로 치환된다. 마치 오랜 시간 입자설에 갇혀있던 빛이 양자역학의 파동설 덕분에 세상의 장애물과 회절, 간섭 그리고 굴절이라는 다양한 물리적 곡선을 가질 수 있게 되었듯이, 소리의 파동은 색으로 환원되어 모니터의 빛으로 전환된다. <신생어를 위한 디스플레이 1,2,3>(2024)은 세 개의 휘어지는 LED 메트릭스가 자이로스코프 형태로 얹혀 결코 만날 수 없는 하나의 뫼비우스의띠를 만든다. 공중에 띄어진 팽이 고리 모양의 매듭은 마치 하나의 행성처럼 어두운 공간에 빛을 발하며 반짝인다. <신생어를 구사하는 발화체>는 신생어에 대한 작가의 개념을 이해한 챗GPT가 쓴 시를 세계 여러 나라의 언어로 읽어 그 소리 값으로 새로운 언어를 조합한 시대착오적 로봇일 뿐이다.

<신생공>과 <신생어>가 동시에 탄생한 것은 우연이 아닐 것이다. <신생공>의 재료로서 소리의 파동wave과 <신생어>의 공간으로서 언어의 부피volum는 모두 출발점과 목적지를 이은 경로에서 벗어나는 속성을 가진다. 소리가 공간에 부딪혀 울리고, 빛이 수면을 통과해 굴절하고, 언어가 타자에 의해 번역되면서 무한증식으로 변형되는 이지원의 세계는 공간과 언어가 동시에 연결되어 있는 헤파포드의 동시적인 의식 양태¹를 떠올리게 한다. 우리가 서있고, 이동하고, 인식하고 그리고 존재하는 시공간의 차원이 서로 연결되어 자유롭게 관통하며, 단순히 어떤 한 지점에서 다른 지점으로 이동하는 것이 아니라 그 사이 데이터의 바다 한가운데를 통과하는 공空의 세계. 보다, 듣다, 그리고 말하다라는 인간의 근본적인 인지 체계를 새로운 방식으로 맥락화하고 탈맥락화는² 이지원의 세계는 오히려 어쩌다 둘로 나누어진 하나를 제자리로 돌려보내는 당연한 오래된 섭리일지도 모른다. 오염되고 왜곡된, 어쩌면 참담해질 수 밖에 없는 인류의 미래 앞에서 그는 이렇게 말하고 싶은지도 모르겠다. 우리는 잠시 디스토피아라는 파동의 중첩을 거쳐 일종의 보강과 상쇄가 교란되고 있을 뿐, 곧 다가올 새로운 파장, 유토피아로 진입하고 있다고.

1. 테드 창, <당신 인생의 이야기>, 김상훈 옮김
(엘리)

2. 보리스 그로이스(Boris Groys)는 새로움(on the new)에 대해서, 모든 혁신은 문화적 태도나 행위의 새로운 해석, 새로운 맥락화 또는 탈맥락화에서 비롯된다고 말한다.

다시 찾은 축제

임수영(미술사학자, 독립 큐레이터)

자메이카 출신의 문화 이론가 실비아 윈터Sylvia Wynter는 전통적 서구 휴머니즘이

규정하고 왜곡해 온 인간의 본질을 회복하는 행위를 “의식ceremony을 찾는found” 과정으로 설명한다.¹ 여기서 ‘의식’은 정형화된 의례가 아니라, 질서와 혼돈, 자연과 문명, 영혼과 육체처럼 상반되는 요소들이 역동적으로 상호 작용하며 집단 정체성을 구성하고 유지하는 메커니즘을 뜻한다. 하지만 다른 한편으로 이 의식은 ‘축제ceremony’로 해석될 수도 있다. 윈터가 주목하는 변혁적 시도와 움직임이 인종주의와 식민주의, 제국주의를 거치며 굳어진 인간 중심적 구조를 재구성하고, 경직된 위계 속에 자리 잡았던 대립 항들을 뛰어 새로운 의미 체계를 구현한다는 점에서 그렇다. 때문에 ‘다시 찾은 축제’는 절대적인 것으로 여겨졌던 질서의 해체만을 이야기하지 않고, 인간을 구성하는 요소들이 끊임없이 재결합하는 유기적 질서의 가능성을 상상하고 포용한다.

인간과 인간 아닌 개체의 모호한 경계, 생물과 무생물의 주체화에 주목하며 줄곧 종이와 잉크로 자신만의 세계를 구축해 온 강주리의 작업을 마주하며 필자는 실비아 윈터가 주목한 의식이자 매커니즘, 축제로서의 세레머니를 생각한다. 어쩌면 가장 원시적일 수 있는 기록의 도구인 종이와 잉크 펜을 사용해 작가는 경계 넘기를 시도하고, 일시적으로 포착한다. 지금까지 잉크 펜이 성실하게 써 내리고 규범화한 지식의 틀을 떠올려보자. 국가의 영토를 체계적으로 구분하는 지도의 선들, 사회를 도식화하는 숫자들, 비가시적인 신념과 믿음을 구체화하는 문장들, 약속이라는 이름 아래 적힌 조항들, 세상을 개념이자 과학으로 추상화하는 도상들 말이다. 역사라는 대서사를 구축하며 지워지고 다시 쓰이길 반복한 이 흔적들을 작가는 종이 위에 수많은 단선들을 세기는 과정을 통해 상기시킨다. 특히, 여러 선을 교차하고 반복적으로 쌓아 올리는 크로스해칭cross-hatching 기법을 이용해 그는 그림에 등장하는 대상을 완성된 윤곽으로만 구분하고 규정하기를 거부한다. 일시적으로 하나의 형태, 장면, 또는 현상을 만들어내는 각각의 선들은 다시 해체되어 또 다른 방향과 두께로 교차하는 가능성을 내포한다.

강주리의 작업에서 종이의 평면plane은 과거와 현재, 자연과 문명, 실제와

허구의 존재들이 혼성적으로 등장하는 무한한 공간이 된다. 이번 전시 《장밋빛 미래: 모호한 경계》에 포함된 <가위-바위-보, 민달팽이-개구리-뱀 #2>(2023)가 보여주듯, 구체적인 배경, 장소, 깊이가 삭제된 공간에서 부유하며 때로 결합하는 존재들은 변화와 변이의 과정에 놓인다. ‘민달팽이-개구리-뱀’이라는 손가락 게임에서 발전한 ‘가위-바위-보’가은유하는 자연생태계의 순환(민달팽이는 개구리에게 먹히고, 개구리는 뱀에게 먹히지만, 뱀은 민달팽이의 점액을 피해 다닌다)을 모티브로 삼은 이 작품은 자연물과 인공물, 무생물을 소환하고 그들의 열린 관계망을 그린다는 점에서, 작가가 세상과 맺는 다중적이고 다종적인 관계망을 떠올리게 한다. 한국에서 서양화를 전공했던 그가 미국으로 이주해 뉴잉글랜드 지역에서 공부하고 작업하면서 접했던 고즈넉한 풍경, 유럽풍의 건축 양식과 장식 예술, 그와 대조되는 최첨단 과학 기술 연구소에서의 장면들은 인간 강주리가 반응하며 맺은 관계망의 일부로, 그의 작업에도 중요한 주제적, 방법론적 근거가 된다. 이동과 이주 속에서 자신의 정체성을 재정의하고, 한국 출신 작가로 서양화 기법을 배워 회화를 한다는 것의 근본적인 의미를 찾아야 했던 시간을 통해 작가는 흥미롭게도 주변화된 것들에 관심을 쏟기 시작했다. 지금까지 그는 의도적으로 유연하면서도 이동이 편리한 종이와 펜, 그리고 오랜 기간 미술사에서 회화의 보조적 매체로 여겨졌던 드로잉, ‘순수’ 조형예술과 위계 관계에 놓인 ‘장식’ 예술의 언어에 주목하며 자신의 작업 세계를 확장해 오지 않았던가?

여기서 유독 장식 예술에 주목하게 되는 이유는, <뱀의 전설>(2024)처럼 장식품의 일부로 박제된 자연은 곧 호기심의 대상을 소유하고자 하는 인간의 욕망과 폭력성을 단편적으로 보여주기 때문이다. 문화의 산물에서부터 과학기술을 통한 발견, 그리고 신화에 이르기까지 다양한 범주를 직조하는 작가는 그 속에 깊이 침투한 인간(중심)의 감정과 생각, 관점 등을 드러내길 주저하지 않는다. 결국 인간을 구성하며 둘러싸는 모든 요소들이 연결되어 끊임없이 변화하는 거대한 ‘얽힘 entanglement’을 상상하는 그의 작품들은 특정 이론을 적용하거나, 구체적인 서사를 구축하는 대신, 인간과 비인간의 관계를 사유하는 개념에 열린 접점들을 제시한다. 예를 들어, 작품의 얹힘을 인류학자 애나 칭 Anna Tsing이 이야기하는 “오염”의 개념과 연결하면 어떨까? 그에 의하면 “오염된 다양성은 근대 지식의 특징이 된 일종의 요약하기에 저항하는”² 것이기 때문에 생명의 창발과 확산에 있어서 핵심적이다. 칭의 연구 대상인 버섯은 이미 다양한 종들이 불안정하게 얹혀있는 집합체로, 여러 종이 상호 마주치며 만들어내는 오염의 결과이기도 하다. 이론 물리학자 캐런 바라드 Karen Barad가 주장하는 개체와 그것들의 얹힌 “상-관하기 inter-relating³”의 맥락 안에서 생각해 본다면? 바라드는 모든 개체는 관계의 일부로서 출현하며, 그렇기 때문에 개체는 언제나 항상 독립성과 충족성을 상실한 채 존재한다고 말한다. 이 외에도 우리는 작품이 포착한 얹힘을 마주하며 생물학자이자 문화비평가인 도나 해러웨이 Donna Haraway가 제안하는 여러 종들 간의 “친족 만들기 making kin”⁴를 연상하거나, 시간을 더 거슬러 올라가 생물학자 린 마ဂ리스 Lynn Margulis가 개념화한 “공생 symbiosis”⁵ 진화론을 생각해 볼 수 있겠다.

오염된 마주침으로 상-관하고, 친족 만들며 공생하는 세계를 그리는 작업은 과연 전시라는 시공간에서 관객과 어떤 방식으로 관계 맺으며 얹힐 수 있을까? 관객이 직접 거대한 조이트로프 zoetrope 기구를 돌려서 작품과 거울에 반사된 이미지, 그리고 잔상을 통합적으로 목격할 수 있는 <Wheel of Life #1>은 하나의 단서가 된다. 강주리는 평면 작업이나 애니메이션 외에 개별

드로잉을 이어 붙인 가변설치물을 선보이거나, 종이 주물로 만든 오브제, 그리고 한지 탁본으로 조형한 돌 설치 등을 실험하기도 했다. 관객의 공간에 침투하고, 그 안에서 직접적으로 상호 작용하는 이 일련의 작업들은 작가가 점차 얹힘을 이미지로 표현하는 것에 멈추지 않고, 그것을 수행하는 시간으로 관심을 확장하고 있다는 점을 암시한다. 자신이 작품을 구성하는 요소들과 관계 맺으며 얹히는 행위, 그리고 그 과정은 작가의 표현대로 일종의 “수고스러운 유희”⁶이다. 동시에 인간의 본질과 질서를 지속해서 재구성하는 의식, 즉 세레머니가 될 수도 있지 않을까.

1. Sylvia Wynter, “The Ceremony Found: Towards the Autopoetic Turn/Overturn, its Autonomy of Human Agency and Extraterritoriality of (Self-)Cognition,” in *Black Knowledges/Black Struggles: Essays in Critical Epistemology* (Liverpool: Liverpool University Press, 2015), 184-252. 이 챕터는 실비아 윈터가 1984년에 게재한 *Ceremony Must Be Found*를 토대로 한다. Sylvia Wynter, “The Ceremony Must be Found: After Humanism,” *Boundary 2*, 12, no. 3 (1984): 19–70.
2. 애나 칭, 노고운 역, 『세계 끝의 버섯: 자본주의의 폐허에서 삶의 가능성에 대하여』, 현실문화, 2023, p. 76.
3. Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. (Durham, NC: Duke University Press, 2007).
4. 도나 해라웨이, 최유미 역, 『트러블과 함께하기: 자식이 아니라 친척을 만들자』, 마농지, 2021.
5. 린 마굴리스, 이한음 역, 『공생자 행성』, 사이언스북스, 2014.
6. 강주리, 「작가노트: 수고스러운 유희」, 2024.

작가의 화두 話頭

임수영(미술사학자, 독립큐레이터)

지난 1년간 김동형이 화두로 삼고 관심을 둔 문제는 “어떻게 멀리 보는 사람이 되는가”¹였다. 그는 이 문제에 대한 나름 진지한 성찰을 이어왔으며, 이번 《장미빛 미래: 모호한 경계》 전시에 포함된 두 작품은 작가가 천착해 온 고민의 과정이자 결과의 일부이기도 하다. 여기서 중요한 점은 김동형은 단순히 멀리 보는 ‘작가’가 아닌, 멀리 볼 줄 아는 ‘사람’이 될 수 있는 방법을 모색한다는 점이다. 작가적 태도는 곧 인간 김동형의 태도를 지시하기 때문이다. 차마 분리할 수 없는 두 자아를 아우르며 고민을 이어가는 그의 작업을 이해하기 위해 필자는 시간을 좀 더 거슬러 올라가 보고자 한다. 개인전 《돌》(2023)을 마친 후 작가가 자신의 전시를 회고하는 그 순간으로.

“어느 날 시시포스 Sisyphus의 바위가 사라진다면?” 《돌》 전시는 이 하나의 가정법을 둘러싼 다양한 시나리오를 제시하는 작품으로 구성되었다. 고대 그리스 신화의 인물이자 코린토스를 건설한 왕인 시시포스는, 신을 속인 대가로 끝없이 바위를 산에 올려야 하는 형벌을 받은 죄인의 화신이기도 하다. 그래서인지 시시포스는 그동안 무의미한 반복에 대한 사유와 부조리의 상징으로 수없이 호명되어 왔다. 김동형도 마찬가지로 시시포스를 소환하지만, 이상하게도 그의 초점은 바위에 맞춰져 있다. 바위가 사라진 상황에서 “[시시포스는] 제자리에 앉아 바위가 돌아오기만을 기다릴 것인가? 아니면 바위를 찾아 먼 길을 떠나야 할까? 바위가 사라졌다고 하여 시시포스의 징벌이 사라진 것일까. 아니라면 바위는 어떤 의미를 갖고 있는 것 일까?”² 그는 묻는다. 물론 가정을 토대로 한 일련의 질문은 결국 작가 자신을 향하고 있다. 관성에 의해 반복해 오던 창작의 리듬을 깨고 주변을 둘러보았을 때, 또는 정상이라고 믿었던 곳이 문득 보이지 않을 때, 아니면 나를 무섭게 눌러 내리던 바위의 정체가 뜯금없이 궁금해졌을 때 작가는 물었으리라: “어느 날 나의 바위가 사라진다면?” 그렇게 사라진 바위를 쫓으며 김동형은 전시를 통해 버티고, 기다리며, 비틀고, 탄식하고, 모험한다.

《돌》 전시를 마무리하는 시점에 김동형은 새로운 화두를 등장시킨다. 초점을 바위라는 대상에서 바위가 도달하는 장소로 옮긴 것이다. 작가로서 자신을 위치시키는 일, 그리고 고된 걸음 끝에

도달해야 할 목적지를 상정하는 일은 퍽 어려운 일이다. 그래서 그는 ‘멀리 보는 사람’이 되는 방법에 몰두한다. 더 멀리, 더 넓게 보아야 바위가 도달할 만한 정확한 장소를 파악할 수 있기 때문이다. 마땅히 추구해야 할 목표이자 목적지에 대한 사유는 사실 김동형의 예술에서 꾸준히 등장해 왔다. 우레탄 조형물에 박힌 스피커에서 “내비게이션 속 경로를 이탈하여 재탐색합니다”라는 문구가 강박적으로 흘러나오는 <갓블레스유>(2024), 이상은 하늘을 멋지게 날고 있는 독수리지만, 현실은 어설픈 움직임으로 선풍기 바람에 나부끼는 독수리 연을 연출한 설치작 <내 꿈은 챔피언>(2023), 그리고 마치 정상을 선점한 듯 보이지만, 막상 자신이 오를 수 있는 가장 높은 곳(건물 옥상)에 올라서서 열심히 백기를 흔들며 실패를 알리는 <behold!>(2017)는 모두 일상에서 쉽게 마주할 법한 상황이나 물건을 차용해 이상과 현실의 간극, 목표에 도달하지 못한 채 이탈하고 정상에서 미끄러져 내려오는 실패의 순간들을 포착한다. 진지해야 할 것 같지만, 막상 진지하지만은 않은 그의 작업 속 가볍고 반복적인 제스처는 어딘가에 안착하지 못한 채 영원히 방황한다.

‘멀리 보기’에 대한 작업도 마찬가지다. 지점토와 타조 깃털을 알루미늄 지팡이와 결합해 완성한 설치작 <정신적 지주>(2024)는 조류 중 유난히 목이 길어 먼 곳까지 볼 수 있지만 정작 비행은 불가능한 타조를 형상화하고 있다. <멀리 바라볼 줄 아는 사람이 되는 법>(2024)의 경우, 작가는 LUMA 인공지능(AI) 프로그램을 사용해 프롬프트로 제작한 11분 남짓한 영상과 함께 행동강령을 배치해 ‘멀리 보기’를 문자 그대로 해석하고 시각화하려는 엉뚱한 시도를 선보인다. 예컨대 이런 식이다:

“무릎을 굽히고 팔이 엉덩이를 지나는 순간 눈을 질끈 감는다.”

“점프.”

“발끝이 땅/지면에서 떨어져 상승기류를 통해 몸의 고도가 최대 점프치의 70%가 될 때 눈을 부릅뜨고 온몸의 힘을 눈에 집중한다.”

그의 작업은 마치 어떤 구체적인 방법이나 효과적인 방향성을 제시해 줄 것 같지만, 관객은 빠르게 그 약속이 허황한 것임을 알아차리게 된다.

김동형이 텅 빈 설명^{empty description}과 텅 빈 수사^{empty rhetoric}로 구조화한 작업은 이상향을 지시하되 역설적으로 그것을 이야기하는 방법을 통해 결코 실현될 수 없는 ‘림보’, 또는 답보 상태의 현실을 상기시킨다. 문학자이자 문화이론가인 로랜 벌랜트 Lauren Berlant는 사회적 구조와 권력이 개인의 꿈과 이상에 미치는 영향을 정동의 관점에서 탐구하며, 개개인이 자신의 꿈을 추구할 때 느끼는 희망과 절망 사이의 긴장을 다룬다.³ 그에 따르면, 사회가 긍정하는 ‘좋은 삶’은 이에 대한 약속을 현실화할 수 있는 자원이 부재하고 호혜성의 토대가 소멸하는 상황에서 우리를 불가능한 목표에 대한 집착으로 고립시킨다. 결과적으로 현대 사회에서 ‘좋은 삶’은 환상으로만 존재하며 우리는 불가능성에 기인한 환상을 향한 애착심만을 형성하게 된다.⁴ 이상을 낙관하지만, 결코 성취할 수 없는 답보 상태에서도 꿈에 최대한 가까이 다가가려는 노력(그리고 이 과정에서 경험하는 불안과 좌절, 고통)은 개념적 사유로 표현되지 않더라도 이미 우리가 공유하는 비언어적 정서를 통해 매일의 현장에서 나타나고 있다.

시시포스의 돌을 중심으로 한 비유와 가정을 통해 목표와 성취, 그리고 그것의 모호함과 불가능성을 화두로 삼아 온 김동형은 ‘잔인한 낙관’을 촉진하는 사회적, 문화적, 경제적 시스템을

‘어설프게’ 들추어내며 자전적 경험과 사유를 담담하게 드러낸다. 여기서 어설픈은 작가가 추구하는 핵심이라고 할 수 있다. 정교하게 다듬어진 결과물이나 치밀하게 구축된 서사로부터 멀어져 그는 마치 아마추어의 그것처럼 어설프게 완성한 작업을 선보인다. 시각적 스펙터클과 거리를 확보하며 관객들이 공감할 수 있는 일종의 틈을 제공하는 것이다. 김동형은 포스트 휴머니즘부터 인공지능의 보편화에 이르기까지 사회를 둘러싼 온갖 ‘이슈’가 담론화되는 요즘, 자신만의 ‘화두’를 사유의 실마리⁵ 삼아 인류의 미래를 정의하는 접두어(post, non, anti, trans) 대신 인류 그 자체에 집중한다. 이는 그의 다음 화두가 무엇일지 궁금해지는 이유이기도 하다.

1. 김동형, 작가노트, 2024.
2. 김동형, 포트폴리오, 2024.
3. 로랜 벌랜트, 박미선, 윤조원 역,『작인한 낙관』, 후마니타스, 2024.
4. 박미선, 윤조원,『신자유주의적 현재와 로렌 벌랜트의 정동 이론』,『안과밖: 영미문학연구』, 54호 (2023), 69쪽.
5. 화두는 이야기의 첫머리, 또는 관심을 두어 중요하게 생각하거나 이야기할 만한 것을 뜻하기도 하지만 불교에서는 참선 수행을 위한 실마리를 일컫는다.

메시지로서의 예술

장진택(동시대 예술 연구자)

'미술 Fine art'이라는 상대적으로 구체의 범주를 한층 더 일반적인 '예술 Arts'의 차원으로.

그로부터 다시 제 상위의 범주라 할 수 있을 '문화 Culture'의 포괄적 영역으로. 창작의 필요조건으로서 창출된 미적 형식, 이와 같은 계기로 부상하는 것은 바로 관계다. 다른 한편 그러한 관계가 그토록 특별한 무엇이라면, 그건 유일하면서도 복수이기도 한 주체와 그들의 집합으로 이룬 사회라는 이 집단의 구조가 그 자체로 특정한 시대를 관통하는 일종의 형이상학적 표상이자 단일한 매체로서 또한 역동적 때문이다. 이처럼 미술과 예술, 예술과 문화를 포괄하는, 다시 말해 이른바 '호혜적 총체 Reciprocal totality'의 틀로 역사나 일정한 시간과 공간을 곧 '삶 Life'의 형태로 통합함으로써 해당 체계를 성립하고 유지하는 구성원들의 정체화 Identification 과정에 분명 주요한 역할을 한다. 이로써 형이상학적 관념으로의 '부분'과 '전체' 사이에 상호 동기화 Synchronisation 과정의 가능성이 마련되는데, 그 과정에서 관련 요소 중 가장 상부에 자리한 집합적 토대가 되는 문화의 층위, 그 가운데에서도 바로 '향유 Enjoyment'의 태도가 예술 실천의 중심이자 관계를 구동하는 동력이 된다. 이렇듯 다단하고 복잡한 관계의 속성은 주체의 출현 이후에 거의 모든 예술 논의의 구도를 매개의 문제에 다다르게 하고, 따라서 이질한 창작 주체들의 개별성을 이해함에 있어 각자의 독자적 맥락과 그 이면의 개인과 개인, 개인과 집단, 집단과 집단 간의 관계형을 면밀히 살필 수밖에 없도록 한다. 그렇게 대중의 개념은 형성된다. 그리하여 대중은 미술, 그리고 예술, 나아가 문화의 근거가 되고, 현상이 되며, 목표가 된다. 이러한 삼위일체의 원리는 어떤 기준을 상정함에 다름 아닌데, 이와 같은 존속 유지의 전략은 종교와 같은 역사적 계통에서의 통상적인 의미 구축 방법론과도 유비한다. 흥미로운 것은 이상의 미적 형식이 역설적으로 그 형식의 연장을 지향한다는 사실로, 이는 가히 '메타 Meta-'적이라 하겠다.

안광휘의 작업은 바로 그러하다. 지극히 미술사적인 입장에서 그의 미적 방법론에 상호 다른 예술 형식의 혼성적 결합과 같은 융합 매체 담론적 해석을 선불리 적용하거나, 혹은 그 구체적인 전개의 양상으로부터 순수 미술에 대중문화를 단순 희석하는 식의 전개에 기반해 비물질적 정치화와 같은 예술 사회학적 시도로 그의 작업을 해제하려는 보통의 사유가 아무래도 그 비평의 효과를 충분히

발휘하지 못하게 봄는 것은 아마도 작가의 작업이 ‘제도’를 향하는 이유와 목적의 설정 방식에 있을 테다. 안광휘는 현실과 꿈의 경계를 가르는 인지 능력에 기반해, 마치 자각몽自覺夢적 구조를 바탕으로 기준의 예술 범주에서 창작 주체인 예술가 스스로가 처한 현실의 상황과 꿈 혹은 이상적^{ideal} 구조로의 변경을 역설한다. 다만 그 주장의 방식에 있어 사적인 입장과 공적인 연설의 목표가 작가 특유의 비중으로 혼재된 것이 특징적이다. 그리고 그것은 예술의 범주에서 특히나 대중성과 예술성을 동시에 동반하려 하면서도, 더불어 해당 미디어와 그 실현 주제와의 거리를 향유의 구조를 중심으로 특정함으로써 역시나 상반된 기준의 요소들을 함께 떠올리도록 한다. 환언하자면, 작가의 작업은 꿈 혹은 이상적 목표를 가장 현실적인 층위에서 창작, 매개, 관람의 미적 주체들은 다시금 (재)연계한다. 그 가운데서 각각의 주체들은 당사자로서의 당위를 마찬가지로 (재)설정하게 되는데, 이때 기준의 전통으로부터 이탈해 새로운 질서를 축조하기 위한 개념과 형식 차원에서의 (재)조직화 과정을 세계의 중추로 수반한다. 예술계에서 통용되는 세부 영역의 구별을 위해 소위 ‘상업Commerciality’의 기준을 일반적으로 운용해 왔는데, 여기서 상업적이란 예술의 실현 방향이 말 그대로 소비에 있음을 의미하며, 따라서 여기서는 순수한 미학적 가치보다는 자본으로서의 ‘생산Production’ 개념이 구조적으로 여러 이유로 선행할 수밖에 없게 된다. 바로 이러한 맥락에서 작가가 택한 가사, 특히 전달의 매개 방식으로서 ‘랩Rap’의 형식을 이해할 수 있겠다. 다만 이것을 대중문화, 또는 그로부터 형성된 소비 지향 구조의 작동을 중심으로 수용해 버리고 만다면 이는 제도 비판의 입장이 아닌, 작가의 의지와는 상충하는 제도 친화의 의식으로 귀속되어 버릴 것이기에 그와 같은 인식은 역시나 적합지 않다고 해야 하겠다.

안광휘는 특히나 음악 장르로서의 ‘힙합Hip Hop’이 갖는 문화적 특질로부터 공적 가치와 사적 가치를 따로 또 같이 이합하고 집산한다. 대략은 1970년대 미국 이민 계열 인종들의 커뮤니티 일종으로 출범한 힙합은 말 그대로 음악 장르이자, 또한 그 자체가 거리에 기반한 소수의 대표성을 상징한다. 이들 향유 주체는 전체, 즉 미국 사회를 구성하는 일원으로서 존립하지만, 반면 여전히 피부색이라는 태생적 상위 범주로서 백인 집단의 권위에는 진입할 수 없도록 한 한정된 주체로서의 정체적 한계를 방증하기도 한다. 결국 이는 제도로서의 견고함을 이미 완성한 주류 문화 대 그것을 중심한 지배 체제에 반하는 하위문화로서와 그 독자적 특질의 가치 사이의 대립 구도로 귀결한다. 이처럼 작가는 힙합 음악의 형식을 빌려 자기 제도의 재구축을 향한 본인의 사적 견해를 밝히면서도, 동시에 그러한 제도를 분류하는 공적 차원에서도 규범과 체계의 갠신을 촉구한다. 그가 힙합 음악이라는 부단히 대중적인 매체를 차용한 것도 어쩌면 가장 표준적인 일반의 구조를 수정하고자 하는 작가의 의지를 실현하는 데에는 가장 합당한 선택일 수 있겠다. 제도와 대중의 구별로부터 그들의 이해관계를 다시금 상정하는 안광휘는 운문에서 특정 음소를 반복하는 운율과 압운의 수사법을 따르는 언어적 유희로서의 랩 형식을 통해 철자와 그 뜻 사이의 관계성을 도리어 문학적으로 느슨하게 함으로써 기존의 관행을 효과적으로 무화한다. 이로써 그의 작업은 그 창조의 구성원들을 위해 본래 기능해야 하는 어떤 시스템을 향해 본질적인 청문을 재귀적으로 실현한다. 그건 바로 주체의 의미에 관한 사유로, 작가는 수사 없는 직설의 태도로 진정한 예술의 성취와 그를 위한 시스템의 역할을 상기할 책임을 기꺼이 도맡으려 하는 것이다.

다큐멘터리적 스펙터클

장진택(동시대 예술 연구자)

'다큐멘터리 Documentary'는 '보기 Seeing'에 관한 형식이다. 무엇을 어떠한 방식으로 볼

것인가의 준거로 세계는 성립된다. 그 구성의 방식을 결정하는 것은 단순히 보는 '주체 Subject'에 의해서만 결정되는 것이 아니라, 그렇게 보여지는 그들의 삶과도 당연히 연관이 있다. 그에 따라 인생의 목표라는 것이 일어서거나 무너져 내리며, 이는 말 그대로 '주체적인 Subjective' 의지로서 발현되는 것이기도 하지만, 어느 때에는 개인의 통제 범위를 넘어선 불가피의 차원에서 해당 낱낱의 형성에 집단적인 영향력을 행사기도 한다. 이와 같은 체제의 구조 내에서 존립할 수밖에 없는 우리 인간과 그 합의(체)로서의 사회는 스스로를 드러내거나 감추면서 조직의 존속에 지속력을 꾀한다. 말인즉슨, 그 필요에 의해 제 층위를 다원화함으로써, 사회는 개인을 제한하거나 자유롭게 한다는 거다. 역설적인 사실이라면, 이렇듯 개인을 통제할 수도 있는 이 사회라는 시스템을 출범한 것이 바로 인간 자신이라는 점이겠다. 이념적으로는 기술의 발전에 바탕해 극단적인 효율의 성과를 추구하려는 자본주의의 이데올로기가 주류를 이루면서 구성원들에게 '공통 감각 Common sense' 따위의 개념을 정립해 주기도 했는데, 여기서 말소되는 한 가지 부분은 다시금 재귀적인 '자기-용도화 Self-utilisation'의 과정에 연루된 '주체성 Subjectivity'이다. 이로부터 인간은 '객체 Object'로 미분화하며, 미분화한 인간상은 주체로서의 정체성을 불신해야만 하는 난감한 상황에 봉착한다. 바로 이 모순 또는 상충의 순간을 바로 다큐멘터리는 포착할 수 있다. 그것은 무엇의 '현실 Reality'을 설정할 건지, 나아가 그러한 현실을 어떻게 주체로서 수용할 것인지를 향한 이야기다. 그리고 어떠한 시점을 통할 것인지에 따라 (우월하거나 열등하지 않은) 창조의 주역으로 등장할 수도, 혹은 (마찬가지로 우월하거나 열등하지 않은) 그 피상의 자리로 내몰릴 수도 있다. 이는 무언가를 규명하는 어떤 형이상학적 기준으로 작동하는 것이므로 진실의 가부可否를 판별하는 데에도 분명 역할을 한다.

그렇듯 현장 조사 Research를 중심으로 작업하는 안상범은-그것이 그것 자체로 사실이든 허구이든 간에-현실 Real과 결부된 어떠한 지정학적 사유의 영역으로 관람의 주체를 인도하고자 한다. 다큐멘터리의 감각을 표상하는 그의 '프티지 Footage'는 특정한 정치적 현상을 아울러 개인 및 집단의 어떤 사회적 합의를 도출하려는 주관적일 수도 객관적일 수도 있는 나름의 의견 표명과 다르지 않은데, 이때

해당 푸티지 상연의 ‘방식Method’은 상징적인 메타포Metaphor로써 현실에의 관심으로부터 시작된 작가의 문제의식이 곧 (일종의 객관성 확충을 위한 맥거핀MacGuffin적 기능을 하는) 기록 영화적 화면으로 그것을 보이도록 하는 연출의 목적을 달성한다. 그의 화면은 결국 ‘피션적Fictional’ 속성이라는 반복적이고도 결정적인 자기 미결의 요인으로 인해 이른바 ‘다큐-픽션Docu-fiction’의 범주를 병합함으로써, 작가의 작업을 단일 장르에 국한하지 않는 ‘무빙 이미지Moving image’의 차원으로 확장해 낸다. 이때 그와 같은 역동이 작가의 작업을 단지 표면의 형식적으로 확장하는 것을 초월해, 개별 작품 그리고 작업 전반의 층위에서 작가가 주목하는 인식, 역설, 상호, 구조 등의 미적 개념들에 관해 매체라는 위상에서 스스로를 동기화Activation한다. 그 과정에서 형식은 곧 작가적 태도와 합일하고, 각기 다른 세부의 구체들을 뛰는 작품들을 일원화된 담론으로 실재토록 하는 사유의 기틀이 축조된다. 그러한 안상범의 세계관에서 현실이란 그처럼 반영되고 모사된 또 다른 현실이자 실재로서 그 전말을 구성하는 주요한 계기이자 요인이다. 비현실Unreal이 현실을 기반으로 하고 있다는 사실에 기인해 그로부터 다시금 현실을 간신히 그의 작업을 우리는 과연 ‘현실적’이라 해야 할까, 아님 여전히 ‘비현실적’인 작가적 상상의 집체로 이를 규명해야 할까. 현실이거나 현실이 아닌, 현실이면서도 현실적이지 않은 안상범의 형식은 문학적 스토리텔링의 전형과 스스로를 구별해 내며, 더불어 우리의 삶을 이해하는 총체적 원리로서의 어떤 내러티브Narrative로 규명하려는 듯하다.

이상의 맥락에서 작가의 작업은 분명 (재)현실을 (재)구축한다고 하겠다. 그리고 그 작가적 의지는 내러티브의 형식적 해상도Definition의 자기 설정을 통해 다시금 ‘포스트-진실Post-truth’이 될 채비를 한다. 이런 의미에서 안상범의 주제적 관심이 ‘포스트-휴먼Post-human’ 식의 인간 본질에 대한 새로운 본질의 탐색을 향하고 있는 것은 퍽 자명해 보인다. 다시금 (영속적인 순환을 전제하려는) 일정한 체계, 즉 시스템이라 불리는 사회의 구조 차원에서 그의 ‘이미지-서사’는 하나의 단편적 입장으로 경화硬化한다. 그리고 이것은 정치적일 수도 무정치적일 수도 있다는 점에서-작가가 차용하는 예술 형식과 마찬가지로-정치적이며, 그 자체로 정치성의 갈래를 복수화할 뿐만 아니라, 동시에 이상과 현실의 매개 구조를 통해 현실을 근미래의 시점에서 공시적Synchronous으로 청사진화Blueprinting한다. 다만 안상범이 그리는 이 청사진은 미완의 실현으로서 그 불착의 가능성을 가리키기보다는 반드시 일어나고야 말 예언적 메시지에 더 가까운 형태라고 할 수 있을 텐데, 그건 발언의 표현이나 취지가 아닌 그가 구현하는 실체의 선명도에 의한 결과라고 할 수 있을 테다. 이로부터 작가는 지각의 당대성에 필요한 혼선을 유발하고, 이후 인식의 형성 과정에도 좀 더 직접적으로 개입하고자 한다. 계몽은 그렇게 보는 것으로부터 출발한다. 어쩌면 아주 사소한 데에 대한 의심에서 시작되는 작은 균열의 사례를 확고한 것으로 받아들이는 것, 이로써 예측 불허의 현상은 자기 실현적 예언으로 변신한다. 그것은 스펙터클Spectacle이라고 호명될 수 있다. 건조된 현실의 지지체, 그 기저에는 곧 수많은 주체의 합의로 떠받쳐진 의식적 집체가 실재하기 때문이다. 안상범은 이로써 이른바 ‘부정Negative’의 측면이 그 이면의 ‘양화Positive’를 예비함을 역시나 기억고자 하는 것이다.

영등포아트스퀘어는 영등포구가 운영하는 복합문화공간으로, 폭넓은 문화예술 경험을 제공하고 있습니다. 영등포역과 연결된 타임스퀘어 지하 2층에 위치해 뛰어난 접근성을 갖추고 있으며, 일상 속에서 쉽게 문화예술을 즐길 수 있는 기회를 제공합니다.

연중 기획 전시, 공연, 교육 등 다양한 문화행사가 펼쳐지며, 폭넓은 대외 협력을 통해 다채로운 콘텐츠를 선보이고 있습니다. 전통과 현대를 아우르는 다양한 장르의 예술을 소개하며, 예술가와 관객이 소통할 수 있는 열린 공간을 마련하고 있습니다.

26M 크기의 대형 미디어 월을 통해 웅장한 미디어 아트를 감상할 수 있는 스퀘어A, 기획 의도에 따라 다채로운 모습으로 변화하는 스퀘어R, 그리고 실내의 안정감과 실외의 개방감을 동시에 느낄 수 있는 스퀘어T로 구성되어 있습니다.

영등포아트스퀘어는 영등포의 문화예술 플랫폼으로서 누구나 쉽게 예술을 접하고 향유할 수 있는 공간이 되고자 합니다.

